



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.
PROPUESTA PERSONAL DE MINICUENTO
ELABORADO BAJO EL CONCEPTO DE ÁLBUM ILUSTRADO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
RICARDO ANTONIO INOCENCIO LASTRA

DIRECTOR DE TESIS: DR. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA
FAD/UNAM

COMITÉ: DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE
FAD/UNAM

DR. MARIO IVÁN SILVA DÍAZ
FAD/UNAM

MTRA. MIREN PIÑA VÁZQUEZ
FAD/UNAM

MTRO. GUILLERMO ÁNGEL DE GANTE HERNÁNDEZ
FAD/UNAM

CD. DE MÉXICO, MARZO, 2016.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PRESENTA
RICARDO ANTONIO INOCENCIO LASTRA

JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA
DIRECTOR DE TESIS

MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE
SECRETARIO

MARIO IVÁN SILVA DÍAZ
VOCAL

MIREN PIÑA VÁZQUEZ
SUPLENTE

GUILLERMO DE GANTE HERNÁNDEZ
SUPLENTE

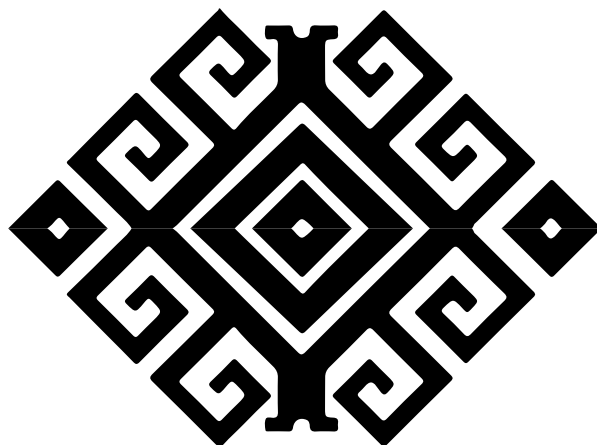
AGRADECIMIENTOS

Posgrado en Artes y Diseño de la FAD/UNAM, Coordinación de Estudios de Posgrado/UNAM, José Luis Acevedo Heredia, María de las Mercedes Sierra Kehoe, Mario Iván Silva Díaz, Miren Piña Vázquez, Guillermo Ángel de Gante Hernández. Facultad de Arte de los Medios de Comunicación Audiovisual del ISA/Cuba, Pedro Ángel Hernández Herrera, Aldo Gutiérrez Rivera, Aramis Acosta Caulineau, Rita Gutiérrez Varela, Enrique Martínez Blanco, Jorge Pedro Hernández Medero, María Luisa Hernández Rosell. Escuela Secundaria Técnica No. 109 de Zinacantán/Chiapas, Carlos Francisco Hernández Aguilar, Claudia Alejandra Torija García, Henry Cariello Velázquez, Clara Lucía Hernández Pérez, Iginio Alfredo Sánchez Hernández, Antonio Alejandro López Pérez, Yolanda Julieta González Hernández, María Cecilia López Hernández, Juan Narciso Pérez de la Torre, Mónica Gómez Shilón, Miguel Ángel Jiménez Guzmán, Sandra Estefanía Gómez Pérez, Isela Esmeralda Pérez López, Rocío Griselda Hernández Hernández, José Nicodemo Gómez Gómez, Eleuterio Mariano, José Humberto, Juan Francisco González Gómez, Josué Hernández Hernández, José Antonio González Hernández, Erick Israel Hernández Hernández, Raúl Sergio Hernández Gómez, José Luis Pérez Pérez, Ángel Pérez Gómez, María Jacinta Hernández Gómez, María del Carmen Méndez Gómez, Esteban Gómez Shilón, Marco Antonio Pérez Pérez, Cesar López de la Cruz, Teresa Hernández Hernández, Petra Alejandra Pérez Pérez. Lizet Cortés Martínez, Jaqueline Rincón Estrada, Marco Antonio Martínez Vázquez, Ricardo Antonio Inocencio Álvarez, Rosario Lastra Villanueva.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5	1.3.1.4 El soporte y la reproducción del álbum ilustrado	33
I. FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE UN MINICUENTO ILUSTRADO	7	II. LOS NIÑOS DEL PUEBLO TSOTSIL ZINACANTÁN COMO PÚBLICO OBJETIVO DEL MINICUENTO ELABORADO BAJO EL CONCEPTO DE ÁLBUM ILUSTRADO.	37
1.1 El cuento como medio para transmitir conocimientos	8	2.1 El fomento y desarrollo de la cultura en México	38
1.1.1 Breve descripción de los orígenes del cuento	8	2.1.1 Los tsotsiles. Salvaguardar una Lengua Indígena Nacional	38
1.1.1.1 Definición y estructura del cuento	9	2.1.1.1 Seleccionar una zona geográfica	38
1.1.1.2 El cuento como género narrativo	12	2.1.2 Chiapas y el fomento a la cultura	38
1.1.2 El minicuento como recurso en las narraciones	13	2.1.3 La Aldea Global vs el Paradigma Identitario	39
1.1.2.1 Las características del minicuento	13	2.2 Características de la producción artística tzotzil. Particularidades de las imágenes producidas en Zinacantán	41
1.1.2.2 Estructura del minicuento	14	2.2.1 La cosmogonía tsotsil. Punto de partida para la composición de las imágenes	41
1.2 Ilustración. Comunicación y conocimiento	16	2.2.2 Colores y formas empleadas en Zinacantán	42
1.2.1 Ilustración. Definición desde su función	16	III. DISEÑO DE MINICUENTO ILUSTRADO PARA NIÑOS DEL PUEBLO TSOTSIL ZINACANTÁN.	47
1.2.1.1 Dimensiones de la ilustración	17	3.1 Imágenes hechas para niños zinacantecos	48
1.2.1.2 Breve descripción de la evolución de la ilustración	20	3.1.1 Arquetipos en la literatura infantil	48
1.2.1.3 La ilustración y las nuevas tecnologías	22	3.1.2 Necesidades, gustos e intereses de los niños	49
1.2.2 La ilustración infantil	22	3.1.2.1 Problemas de comprensión lectora en niños zinacantecos	50
1.2.2.1 Elementos a considerar en un libro infantil	23	3.2 Análisis de los grados de significación en la imagen del álbum ilustrado	53
1.2.2.2 Ilustraciones en un libro infantil	24	3.2.1 Búsqueda y adecuación de un método para análisis de ilustraciones	53
1.3 El álbum ilustrado como solución gráfica de un minicuento	26		
1.3.1 El álbum ilustrado. Recurso creativo en la literatura infantil	26		
1.3.1.1 La narrativa en el álbum ilustrado	27		
1.3.1.2 Estructura de la narrativa de un álbum ilustrado	31		
1.3.1.3 Las ilustraciones del álbum ilustrado	31		
1.3.1.3.1 Lectura de imágenes	32		
1.3.1.3.2 Dimensiones de la lectura	33		

3.2.2 Elementos de iconografía mexicana. Formas para representar la vida cotidiana	55	4.1.2.4.2 La religión y la imagen de la cruz. Formas que permitan la distribución de las ilustraciones	72
3.3 Tres posibles vías que den respuesta a la técnica y composición del álbum ilustrado a diseñar	56	4.2 El producto final. Propuestas de álbumes ilustrados	74
3.3.1 Una prueba piloto	56	4.2.1 Propuestas de álbumes ilustrados	74
3.3.2 Resultados obtenidos de la prueba piloto	56	4.2.1.1 Propuesta en Acrílico	74
IV. PROPUESTA PERSONAL DE MINICUENTO ELABORADO BAJO EL CONCEPTO DE ÁLBUM ILUSTRADO	63	4.2.1.2 Descripción de las imágenes	77
4.1 Metodología para la elaboración del álbum ilustrado	64	4.2.1.3 Diseño Editorial	80
4.1.1 Recabar la información	64	4.2.1.4 Lineamientos técnicos	82
4.1.2 Desarrollo del proyecto	64	4.2.2 Propuesta Digital	83
4.1.2.1 Descripción del proceso de realización de ilustraciones	65	4.2.2.1 Descripción de las imágenes	84
4.1.2.2 La temática. El minicuento de El tlacuache y la luciérnaga	65	4.2.2.2 Diseño Editorial y lineamientos técnicos	85
4.1.2.3 Las formas, colores y técnicas alusivas a Zinacantán	66	4.3 Los resultados	85
4.1.2.4 La composición de las ilustraciones	66	4.3.1 Presentación de propuestas a niños zinacantecos	85
4.1.2.4.1 El telar de cintura como retícula en la composición	66	4.3.2 Selección de álbum ilustrado	89
		CONCLUSIÓN	91
		DUMMY	93



✠ Introducción ✠

Jkot uch xchiuk li kukaye es una propuesta personal de minicuento elaborado bajo el concepto de álbum ilustrado que tiene por objetivo dar a los niños zinacantecos acceso a la cultura universal y a la vez fomentar su lengua.

El grupo sobre el cual recaen todas las investigaciones es el pueblo tsotsil¹ Zinacantán, municipio de los Altos de Chiapas que por su entramado simbólico formado por conocimientos, costumbres y tradiciones, ofrece múltiples posibilidades para escribir e ilustrar.

La proposición inicial está basada en la elaboración de una narración ilustrada que incluya formas, procedimientos y prácticas tradicionales de Zinacantán y de esta forma asegurar la promoción de diversos valores contemporáneos y se difundan formas ideológicas y estéticas autóctonas. Para crear dicha historia ilustrada, es necesario determinar conceptos que delimiten. Para la propuesta personal se plantea trabajar bajo los parámetros del minicuento; mecanismo que permite al creador ciertas libertades y guarda estrecha relación con el álbum ilustrado.

La investigación esta conformada por cuatro capítulos que buscan explicar lineamientos teóricos y técnicos en la tarea de contar narraciones e ilustrarlas, fundamentar el proceso creativo y finalmente describir a detalle la metodología.

Se decidió trabajar con los temas de minicuento y álbum ilustrado por la relación que existe. Un minicuento es una historia de corta extensión; sin embargo, existen otras características técnicas representativas como el tono humorístico o irónico empleado por varios cuentistas. Al igual que el minicuento, un álbum ilustrado se distingue por omitir datos que el lector puede crear con su imaginación; este medio es empleado en diseño editorial para concretar literatura hecha generalmente para niños y jóvenes. Los requerimientos empleados son diversos, dándole mayor valor a la imagen que al texto.

La cultura contemporánea tiene como rasgo predominante la diversidad de identidades sociales y la necesidad de homogenizarlas para así facilitar procesos ideológicos, estéticos y valorables; no obstante, el fomento y desarrollo de formas propias de convivencia y organización social, económica, política y cultural son menester de un país basto en tradiciones. Si bien, nacer y crecer en un territorio multicultural no proporciona la suficiente autoridad para comprender la cosmovisión de cada uno de sus integrantes, si ofrece la posibilidad de preservar y enriquecer todas aquellas formas. Trabajar con y para determinado grupo étnico conlleva además de escudriñar sus costumbres y elementos de identidad, el análisis detenido de mecanismos empleados en otras disciplinas. Para desarrollar imágenes dirigidas a niños del municipio de Zinacantán, es preciso determinar el discurso a proyectar; amén de las características en cuanto forma, color y proporción a respetar por ser una labor que alude a lo producido en esta zona etnográfica.

¹ *Tzotzil*, hasta hace algunas años, era la forma adecuada de escribir el vocablo; no obstante, en la actualidad, la Academia Mexicana de la lengua ha determinado que la forma en que debe anotarse es *Tsotsil*.



❖❖ Capítulo I ❖❖

1. FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE UN MINICUENTO ILUSTRADO

Para la creación de un minicuento ilustrado es necesario considerar los dos conceptos primordiales: cuento e ilustración; estudios que son precisos considerar desde la concepción del proyecto y desarrollar a lo largo del mismo.

Escribir, publicar y conseguir lectores es una actividad que requiere de formación. Si bien, los fundamentos en dichas tareas son indispensables para la labor, la experiencia y el entusiasmo son elementos que pueden facilitar la proeza. Asegura Aldo Gutiérrez (2013) que para relatar historias no se necesita haber estudiado alguna carrera relacionada con las letras; no obstante, y sin demeritar los años de aprendizaje de grandes escritores, la agudeza para narrar tanto cuestiones reales como fantásticas pueden ser la esencia para comenzar a componer.

En la labor de ilustrar, las herramientas, técnicas, estrategias y trucos se van adquiriendo y perfeccionando con la práctica. Si bien, el soporte bibliográfico explica la significación de una imagen, es el ejercicio de la actividad la que da sentido a la misma. Es más comprensible describir y explicar las reglas de una ocupación cuando se ha realizado de forma continua; en otras palabras, son la habilidad y la experiencia las que dan autoridad a alguien para definir su profesión.

1.1 El cuento como medio para transmitir conocimientos

1.1.1 Breve descripción de los orígenes del cuento

A través de los cuentos, el ser humano ha transmitido formas de pensar, así como intereses propios. La búsqueda del individuo por manifestar sus pensamientos perfeccionó a través de la historia, mecanismos de comunicación, de los cuales las narraciones se hicieron presente; este género literario, empleado para la divulgación de experiencias adquiridas; sin embargo, en un principio, comenzó con un tipo de relatos sencillos a relatos extensos y demasiado complejos; además la aparición de la escritura en los cuentos, ayudó a trascender a una evolución gráfica al ser ilustrados.

Los primeros grupos humanos guiados por su concepción del mundo crearon historias con una vasta carga simbólica. Mitos y leyendas que explican la existencia de diversos fenómenos surgieron tanto en pueblos de África, Europa y Asia como en las primeras civilizaciones de América. A pesar de los diferentes nombres asignados a los elementos naturales, la temática y estructura de los relatos guarda similitudes; cuenta Nana Rodríguez: “Así como las civilizaciones griegas y latinas desarrollaron sus mitos a través de la literatura, las culturas azteca, maya, inca, crearon sus dioses, diferentes a los griegos y romanos, pero con una belleza poética en común a través del tiempo” (Rodríguez, 2007, 15).

A pesar de no existir fecha exacta de la aparición del cuento, este se ha encontrado en todas las culturas y muchas veces ha sufrido transformaciones al momento de transmitirse de manera oral, transcribirse o ser interpretado

por nuevos pueblos. La India es un ejemplo de cómo las narraciones después de ser contadas de generación en generación, fueron representadas en libros e importadas para la explicación de enseñanzas. *Los libros sagrados de los Vedas* son considerados la colección más antigua de esta naturaleza, a través de cuentos, relatos y chistes se expresan los principios y creencias populares de la región, aspectos importantes que retomarían posteriormente otros pueblos.

Al igual que en la literatura India, los chinos utilizaron de manera indistinta el verso y la prosa para representar sus narraciones míticas cuya finalidad era explicar el origen del universo y las complejidades humanas. Sus obras, con dominio del simbolismo y la poesía, mostraban soluciones a cuestionamientos religiosos y sociales. *El libro de las Mutaciones*, perteneciente a la dinastía Chou (1027 a 256 a.C.) cuenta gran parte del pensamiento chino, textos que pueden ser interpretados con dependencia en las necesidades y filosofía de quien los lee (véase Figura 1).

La Biblia es la más clara representación de narraciones escritas por los pueblos hebreos; gran parte de las historias contadas carecen del estilo poético empleado por los hindúes y chinos; la estructura gramatical son los versículos que bien podrían contar una historia aislada al resto del texto. Se encuentran también dentro de los textos judíos, las parábolas, relatos que utilizan acontecimientos cotidianos para explicar razonamientos de índole espiritual. Finalmente, *El Apocalipsis* enriquece este conjunto de libros; muestra a través de la descripción y simbolismo una serie de acontecimientos fantásticos. Bien podría ser la literatura judaica el modelo para posteriores cuentos y novelas de índole doctrinal, filosófico jurídico o social.



Figura 1. *El libro de las Mutaciones* o *I Ching* se basa en el principio del cambio, la ley de la unidad y la complementación de los opuestos: la naturaleza en contraste con el espíritu, lo masculino frente a lo femenino.

DUALIDAD ENTRE ESPIRITUAL Y SENSIBLE, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHUIK LI KUKAYE.

Las mil y una noches es la principal aportación árabe a la creación de cuentos didácticos y humorísticos. A pesar de ser una recolección de leyendas y anécdotas de diferentes culturas como la indopersa, musulmana, iraquí y egipcia, la adaptación muestra múltiples soluciones literarias en la composición de historias; uno de estos recursos es *La Magama* donde alrededor de un personaje central giran diversos acontecimientos (véase Figura 2).

Japón ha aportado el empleo de la prosa narrativa caracterizada por su oposición al verso. Al inicio de cada capítulo se comienza con la palabra *Mukashi* que traducido al español podría significar érase una vez.

Finalmente, las obras griegas influyeron en gran parte de lo producido en occidente; las

leyendas y mitos como base de las narraciones, el empleo de la prosa y la estructura de la fábula dieron cimiento al cuento moderno.

1.1.1.1 Definición y estructura del cuento

Al igual que el origen del cuento, el uso del vocablo que lo nombra también es incierto. Etimológicamente, el término proviene del latín *Computare* y hace referencia a la acción de contar desde una perspectiva cuantitativa; comenta Armando Balcázar: “Al enumerar los objetos existentes en la naturaleza se pasa al relato de acontecimientos reales, fingidos o viceversa” (Balcázar, 2011, 39); ciertamente fue esta tarea la que dio principio al empleo del concepto. Es Miguel de Cervantes (1547-1616) quien usó la palabra para referirse a las



Figura 2. Scheherazade es el personaje principal y narradora del conjunto de cuentos que conforman *Las mil y una noches*. El libro hace uso del relato enmarcado para desarrollar las historias; en otras palabras, cada narración da pie a un cuento diferente. Para no ser



asesinada, la protagonista cuenta cada noche al sultán una historia inconclusa; al transcurrir mil y una noches, el emperador conmuta la pena.

SCHEHEREZADE Y EL SULTÁN, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

tradiciones orales y populares, distinguiéndolas así de la novela o narraciones literarias.

En la actualidad, se da por entendido que cuento hace referencia a una narración y por lo tanto al definirlo se enuncian sus características y finalidades.

Según Lauro Zavala: “El cuento puede estructurarse de acuerdo a los elementos que intervienen, estos elementos son: título, inicio, narrador, personajes, lenguaje, espacio, tiempo, género e intertextualidad final” (Zavala, 2004, 30); de esta forma puede obtenerse el análisis e interpretación de los mismos.

El título de un cuento debe ser la combinación exacta de palabras, el orden o secuencia de las mismas necesita permitir la exploración la obra sin haberla leído (véase Figura 3); ya sea que esté relacionado con el universo externo no escrito o con elementos utilizados en el relato, es imprescindible sugerirlos. Su sentido polisémico es necesario para el interés de los futuros lectores.



Figura 3. El título de *El soldadito de plomo* de Hans Christian Andersen hace referencia al protagonista.

ILUSTRACIÓN PARA EL LIBRO *THE STEADFAST TIN SOLDIER*, 1996, ILUSTRADO POR RACHEL ISADORA, EDITORIAL PUTNAM JUVENILE.

Para redactar el inicio de un cuento es preciso cumplir con determinadas funciones; estas han de llevar al lector desde el interés hasta la confusión. La primera fase puede estar o no, relacionada con el final; en cuanto a su extensión será el mismo cuento quien lo decida.

La labor del narrador es orientar el camino a seguir en la lectura; se debe trabajar con una persona definida, casi siempre del singular; de igual forma se ha de precisar el tiempo gramatical. El tono ayudará a crear la atmósfera necesaria para el desarrollo, éste varía entre lo intimista, irónico o nostálgico; por medio de esta herramienta quedará al descubierto el punto de vista o perspectiva al que se desea llegar.

Los personajes son quienes focalizan la atención en el cuento, mostrar sus conflictos interiores, contradicciones internas y externas permiten el interés del lector. Generalmente se dividen en primarios y secundarios, y se muestra su evolución a través de la historia; a su vez, éstos pueden permanecer planos y ser considerados elementos arquetipos o estereotipos.

El lenguaje será determinado por el escritor y será el que describa tanto a los personajes como a las acciones.

1.1.1.2 El cuento como género narrativo

Los géneros no son otra cosa que las diversas formas que adopta la narración para concretarse. Un modo de clasificación, poco útil por el contenido pero fácil por su realización, consiste en tomar como referencia el número de páginas.

Según Mario Benedetti, en el ensayo *Tres géneros narrativos* un cuento es un relato con menos de veinte páginas, la novela corta consta de cincuenta a ciento veinte páginas y una novela pasa las ciento cincuenta páginas; sin embargo, hay otros elementos que intervienen como la

composición, oficio prosístico y el manejo del tema, espacio, tiempo, personajes, etc.

A su vez el cuento puede ser clasificado como tradicional, moderno o postmoderno, esto depende tanto del contenido como de la época en la que se haya creado.

En referencia al cuento, Lauro Zavala afirma que una obra de esta naturaleza tiene de dos mil a treinta mil palabras, nombra entonces como cuentos cortos a todos aquellos que se encuentran por debajo de éste número y da el calificativo de ultracortos a los que no rebasan la cifra de doscientas.

1.1.2 El minicuento como recurso en las narraciones

El minicuento es un recurso literario que por su corta extensión puede emplearse como herramienta para trabajar con niños temas como los valores universales. En los siguientes dos subtemas se abordan algunas consideraciones técnicas necesarias para elaborar narraciones de esta naturaleza.

1.1.2.1 Las características del minicuento

Debido a su corta extensión se le ha denominado a las breves narraciones el título de minicuento; sin embargo, existen otras características técnicas representativas; el tono humorístico, muchas veces irónico dan forma precisa al trabajo realizado por diferentes cuentistas. Las obras de Hans Christian Andersen dan precedente a la creación de este género, gran parte de la obra de Edgar Allan Poe, Ernest Hemingway y Julio Cortázar poseen la constante del mismo.

Un minicuento también es conocido como microrrelato, cuento corto, microcuento

o minificción; dentro de éste existen diversas soluciones metodológicas como la anécdota, los poemas en prosa, la viñeta, la parábola, el aforismo y el epigrama; Por breve que estos sean, siempre mantendrán la constante, al igual que el cuento, de una exposición o introducción, una situación conflictiva y un desenlace. No obstante, muchas veces la acción puede ser sutil, los personajes no se encontraran bien delineados y por ende la tensión puede ser mínima; a lo anterior, Dolores Koch agrega: “El microrrelato no se ajusta a las formas breves de la narración tradicional como la leyenda, el ejemplo, la anécdota” (Rojo, 1997,19).

La elaboración de breves narraciones exige economía verbal e ingenio, claro es que la principal característica es la concisión además de otras constantes:

La ironía ha sido empleada desde los griegos y ha permanecido como elemento importante en la literatura contemporánea, consiste en reírse de forma sutil de diversos acontecimientos y sugerir nuevos significados; otros factores son la ocurrencia y la reflexión.

Un minicuento considera muchas veces el *humor*² como mecanismo que a través de la risa enriquece el discurso. El *sarcasmo*³ produce un efecto de hilaridad y a la vez puede tener connotaciones trágicas; a esto Nana Rodríguez añade: “El humor reirá donde la tragedia lllore” (Rodríguez, 2007, 90).

Es indispensable la utilización de una simbología, que permita proyectar diversos significados e interpretaciones que enriquezcan o den sentido a la obra. El carácter sintético y polisémico de la narración solo puede obtenerse mediante el empleo de arquetipos y estos

² Según José Antonio Dacal (2003), el humor es una categoría estética que hace referencia a resaltar el lado cómico de las cosas.

³ Helena Beristain (1995) afirma que el sarcasmo es una figura retórica que consiste en oponerse a la lógica ordinaria para burlarse.

deben estar basados desde diversos puntos de vista. La antropología y la psicología, al igual que la semiótica y la hermenéutica dan forma y desarrollo a la utilización del símbolo en un minicuento.

Otro elemento que logra una lectura rica en significados es la poesía, esta toma diversas directrices estéticas en la palabra para comunicar. Ajena a la literalidad; el empleo de *metáforas*⁴, *alegorías*⁵ o *parábolas*⁶ implican producir diversos tonos y cambios de ritmo; pasar las fronteras de la realidad exige conocer de antemano la naturaleza y forma del tema a abordar, pero a cambio concederá una obra que emocione y sugiera múltiples interpretaciones.

La temática de los sueños es empleada como eje central de composiciones escritas bajo el concepto de minicuento. Lo onírico resulta interesante y ofrece las múltiples interpretaciones requeridas en la elaboración de una composición breve donde el objetivo sea además de la síntesis narrativa, la densidad sémica.

Aspectos como el filosófico y el fantástico también intervienen en la elaboración de relatos cortos, esta temática o elementos de la narración dependen básicamente del estilo del autor o el sentido que este desee darle a su obra.

El elemento que da sentido a la narración es el título, muchas veces se conecta de forma estrecha con el contenido discursivo, en otros momentos pierde esta conexión íntima.

1.1.2.2 Estructura del minicuento

Al igual que en el cuento o la novela, para la elaboración de un minicuento es necesario delimitar el espacio, el tiempo, los personajes, la focalización y competencia narrativa. Cada uno de los elementos, ligados entre sí, darán cuerpo y densidad sémica a lo producido, por ello, preciso es considerarlos a lo largo de todo el proceso creativo.

El espacio será mostrado por el narrador; por lo general, en un minicuento se omiten estos datos; así se logra crear la unidad de síntesis y atmósfera estética; sin embargo, si el efecto que se desea conseguir hace énfasis en el área donde se desarrolla la historia, se hace uso entonces de la descripción de los lugares, entornos, zonas oníricas, afectivas y existenciales. Puede ser tal la importancia del espacio que en ocasiones se convierte en actante.

En el caso del minicuento, la narración se caracteriza por la intemporalidad. Bien pueden fluir sucesos pasados junto con el presente. De igual forma, proyectar o recurrir a acontecimientos futuros contribuye al juego retórico característico del cuento; al respecto, Nana Rodríguez dice: “El tiempo en la estructura del cuento breve tiene la virtud de elasticidad, al ser elíptico en el discurso y elástico en el sentido implicado. En la narración es intemporal, mítico o histórico” (Rodríguez, 2007, 119). Casi siempre se maneja un solo personaje para

⁴ Es la relación de semejanza entre los significados de las palabras que en ella participan, a pesar de que se asocia terminos que se refieren a aspectos de la realidad que habitualmente no se vinculan.

⁵ También conocida como metáfora continuada. Se trata de un conjunto de elementos usados para reemplazar conceptos y realidades produciendo ambigüedad o interpretaciones diferentes; en otras palabras, es la representación simbólica de ideas abstractas por medio de objetos cotidianos.

⁶ Helena Beristain (1995) dice que la parábola guarda semejanza con la fábula por lo que puede definirse de la misma manera. Es la breve narración en prosa o en verso de un suceso de cuya ocurrencia se desprende una enseñanza para el lector; es la narración ficticia que se emplea para expresar alguna realidad.

el minicuento, características físicas y rasgos psicológicos se omiten por lo general dentro del discurso; sin embargo, el uso de personajes bien definidos, descritos ampliamente aumenta y da acción al relato.

La focalización es el sentido que se le da a la obra; esta puede ser dirigida por el narrador y puede ser alterada en el transcurso. Los mismos personajes pueden intervenir como agentes focalizadores, esto sucede cuando se muestra la percepción, sentimientos o estados de ánimo de los actuantes. Para cumplir con la síntesis de

una breve narración, se emplea una sola frase o palabra que describa y a la vez logre la polisemia requerida. Finalmente, la competencia narrativa se encarga de darle sentido a lo escrito; es la estructura que permite que el lector entienda o reinterprete de varias maneras lo escrito. A través de símbolos, metáforas y diversos recursos del lenguaje el autor se encarga de esconder el verdadero significado y no permite la rápida comprensión del lector; de otra forma, lo escrito bien podría recaer en una simple anécdota (véase Figura 4).



Figura 4. Los cuentos de Hans Christian Andersen ofrecen complejas interpretaciones. El uso de personajes y ambientes populares del siglo XIX en Europa no buscan educar sino hacer reflexionar al lector sobre la condición humana.

CUENTOS DE ANDERSEN, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

Si se examina a detalle lo anterior, puede afirmarse que los hechos que se viven cotidianamente pueden convertirse en una historia interesante si se saben contar. Hoy en día escribir un cuento o una novela se han convertido en prácticas al alcance de todos; sin embargo, la tarea requiere conocimiento y dedicación. Además de la capacidad para saber como narrar los sucesos, se requiere de instrumentos teóricos para crear obras provechosas.

El trabajo consciente del autor es incuestionable para escribir un cuento. Existen innumerables herramientas y estrategias para realizar la labor pero es la práctica la que va dando forma a la metodología implementada. Para evitar textos de pobre calidad y ediciones carentes de notoriedad se debe tener en cuenta desde la concepción del proyecto, tanto la técnica narrativa como el proceso de edición y publicación.

Para comenzar a escribir un cuento hay que tener la idea inicial. Si bien, desde el principio debe saberse la extensión de la historia, la esencia de la misma puede no aparecer detrás de un escritorio. Existen ocasiones en que el origen de una narración se da en vivencias personales o en problemas cotidianos. Pensar que el comienzo de un relato se presentará solo es poco probable, no obstante, observar a detalle lo que sucede en las calles, puede convertirse en el fundamento de una buena obra.

Posteriormente hay que decidir el público objetivo y recordarlo a lo largo de la faena; existen momentos en que surgen ideas que pueden desviar negativamente el cuento; si se ignora al público para el cual se está trabajando, direccionar la sucesión de hechos y acontecimientos será complicado. Determinar que papel ha de tomar el narrador; decidir si se encuentra en primera o tercera persona o si es

el personaje principal quién debe asumir este rol, es un trabajo que debe hacerse con igual importancia.

Antes de comenzar a escribir, es preciso anotar ideas sueltas. Anotaciones como sucesos y lugares que aparecerán a lo largo de la historia, además de las características y actuación de los personajes son datos que de forma organizada simplifican el desarrollo. Una vez iniciada la redacción hay que ir marcando límites que eviten confusiones.

1.2 Ilustración: comunicación y conocimiento

1.2.1 Ilustración. Definición desde su función

Para definir que es ilustración en la actualidad habría que observar cuales son las funciones que desempeña; sin embargo, partir desde su etimología se vuelve indispensable para concebir la realidad del concepto. Al tomar el verbo ilustrar que deriva del latín *illustrare*, se puede concebir al acto como el realizado para explicar o materializar una idea; o, como lo maneja Juan Martínez Moro: “Su significado más extendido es el de instruir, proporcionar cultura a alguien; proporcionar a alguien conocimientos o información sobre una cosa; y también, dar idea, descubrir, revelar; dar luz al entendimiento” (Martínez, 2004, 58); se entiende entonces que la acción de crear cualquier imagen para describir algún objeto, situación, razonamiento, etc., adoptará este vocablo.

Aunque ilustrar tenga connotaciones amplias, el sustantivo ilustración alude exclusivamente al acompañamiento de textos; de igual forma Martínez Moro lo menciona: “ilustración es, en relación a lo que es nuestro

tema, un diseño, dibujo o fotografía que acompaña al texto de un libro” (Martínez, 2004, 58); Al tomar esta afirmación como punto de partida es como se le puede asignar categorías que especifiquen su empleo.

Una ilustración puede emplearse de forma informativa, promocional, didáctica o simplemente recreativa; a su vez, puede ir dirigida a un público infantil, joven o adulto. Al identificar el fin puede considerarse elementos que permitan su elaboración (véase Figura 5).

1.2.1.1 Dimensiones de la ilustración infantil

En la realización de una ilustración es necesario tener definido el tema que se abordará; al tener identificada la función o género, será más fácil determinar los grados icónicos que darán forma a las imágenes, ya sea el realismo minucioso o una síntesis gráfica extensa, habrá que analizarse detenidamente y emplear algunos otros mecanismos como la composición; de esta forma se llegará finalmente a la resolución de técnica y color a utilizar.

Al respecto, Teresa Durán habla del empleo de 6 caminos que se emplean para la óptima comunicación; estas vías son: la objetiva, la subjetiva, la empatía afectiva, la empatía ingeniosa, la señalética y la semiológica. Al aceptar cualquiera de ellas y tomarla como eje rector se conseguirá llevar a cabo el proceso de diseño.

La dimensión objetiva consiste en representar con máxima fidelidad el objeto, situación o idea. A través del uso de la mimesis, los gráficos documentarán de manera casi fidedigna la realidad deseada; a pesar de ser un mecanismo empleado con fines científicos, su existencia en libros infantiles despierta la curiosidad y lleva al lector al logro de nuevos conocimientos. Si bien es un mecanismo que

coarta la creatividad del ilustrador, consigue el dominio de las proporciones y la ecuanimidad con la realidad.

La segunda dimensión, la subjetiva, de forma contraria a la anterior permite interpretar de manera personal al texto y llevarlo al papel desde perspectivas variadas; como lo cuenta Teresa Durán: “los ilustradores que se comunican con el público a partir de una propia y particular poética visual, muestran no tanto el universo externo sino el propio e intrínseco interior” (Durán, 2005, 247). Al reinterpretar un texto desde el entorno o realidad personal se crean nuevas posibilidades de apreciación en el lector.

El camino de la empatía afectiva busca compenetrarse con el niño por medio de los colores y los trazos; La simpatía proyectada con las imágenes logradas buscan el afecto y aceptación del lector; se vuelve indispensable entonces conocer los gustos de quien recibirá finalmente las ilustraciones.

La siguiente dimensión, está basada en la empatía ingeniosa; es decir, en el empleo de retos intelectuales o trampas sutiles que buscan despertar la disposición de los que reciben la información; Al hacer uso de juegos de perspectivas, anacronismos, lecturas laberínticas por medio de la imagen, se esconden relatos alternos que además de enriquecer el texto, contribuyen a despertar la imaginación. La transgresión está basada en contrastar la experiencia personal del espectador con propuestas diferentes en la imagen; la labor del ilustrador en este camino de comunicación es alterar la norma del razonamiento convencional (véase Figura 6).

El quinto camino propuesto por Teresa Durán es el llamado simbólico. A pesar de ser empleado muy poco por el empleo mínimo de



Figura 5. Existen libros y revistas que hacen uso de las ilustraciones como herramienta para hacer más amena la lectura. En México, algunas publicaciones de corte erótico son reconocidas tanto por su contenido ordinario como por la iconicidad figurativa de las imágenes.



Por la temática, las ilustraciones tienen connotaciones sexuales; no obstante, en contextos y situaciones diferentes, podrían utilizarse de forma acertada.

EN ALUSIÓN AL LIBRO VAQUERO, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

la creatividad, es herramienta útil para nombrar de manera literal o evidente algún objeto físico. A través de iconos se representa lo deseado; casi siempre estas imágenes tienen un significado propio y no necesitan la contextualización del mismo con el resto de las imágenes.

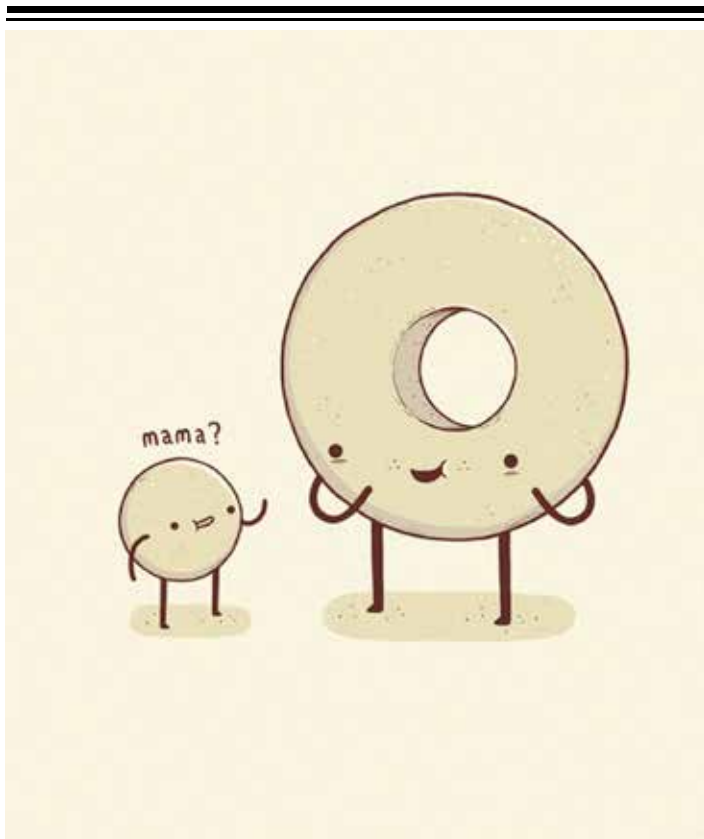


Figura 6. Para comprender una imagen elaborada por la vía ingeniosa es necesario ser parte del contexto y la época. Randy Otter hace uso de este tipo de ilustraciones.

MY MAMA GAVE ME LIFE, 2012, ILUSTRACIÓN DE RANDY OTTER.

Existe un sexto nivel; este hace uso de la síntesis extrema aludiendo de forma clara a la pieza original. Este grado se observa claramente en los iconos del escritorio de una computadora, en los libros de idiomas o en las imágenes

empleadas para enseñar las formas y los colores a los niños; Al respecto Abraham Moles (1991) dice que para que una imagen logre ser comprendida eficazmente necesita emplear las características más representativas del objeto o el fenómeno. Para esto el ilustrador puede valerse tanto de los principios del *realismo*⁷, el *hiperealismo*⁸ y la *figuración*⁹, como de la iconicidad reduccionista de la *abstracción*¹⁰ (véase Figura 7).

Finalmente, se encuentra la vía semiológica; ésta, experimenta con aquellos instrumentos de la comunicación gráfica empleados generalmente en artes visuales; valiéndose con agilidad del uso del color, la forma y la composición obtiene múltiples resultados. La significación e interpretaciones de una imagen pueden ser muy variadas con este medio; el espectador se pierde o decide involucrarse más con la obra.

1.2.1.2 Breve descripción de la evolución de la ilustración

Al partir de la afirmación de Brian Lewis que dice que: “las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras” (Lewis, 1995) y aunada la segunda acepción de la Real Academia Española que las describe como estampas, grabados o dibujos que adornan o documentan un texto, puede considerarse al *Libro Egipcio de los Muertos* (véase Figura 8) como el objeto que contiene las primeras ilustraciones, manual que combinada jeroglíficos con imágenes y servía, según la mitología de esta cultura, a que el difunto librara los sucesos del inframundo.

⁷ El realismo tradicional al que refiere Moles (1991) explica la representación mimética de los objetos, grado máximo de iconicidad o dibujo natural. Una fotografía es ejemplo de este nivel icónico.

⁸ Nivel de representación gráfica dónde la percepción del ilustrador influye en la forma original del objeto.

⁹ Representación de las cosas mediante el empleo de elementos reconocibles.

¹⁰ Grado bajo de iconicidad. Imágenes ideales para transmitir la información indispensable de un objeto o fenómeno.

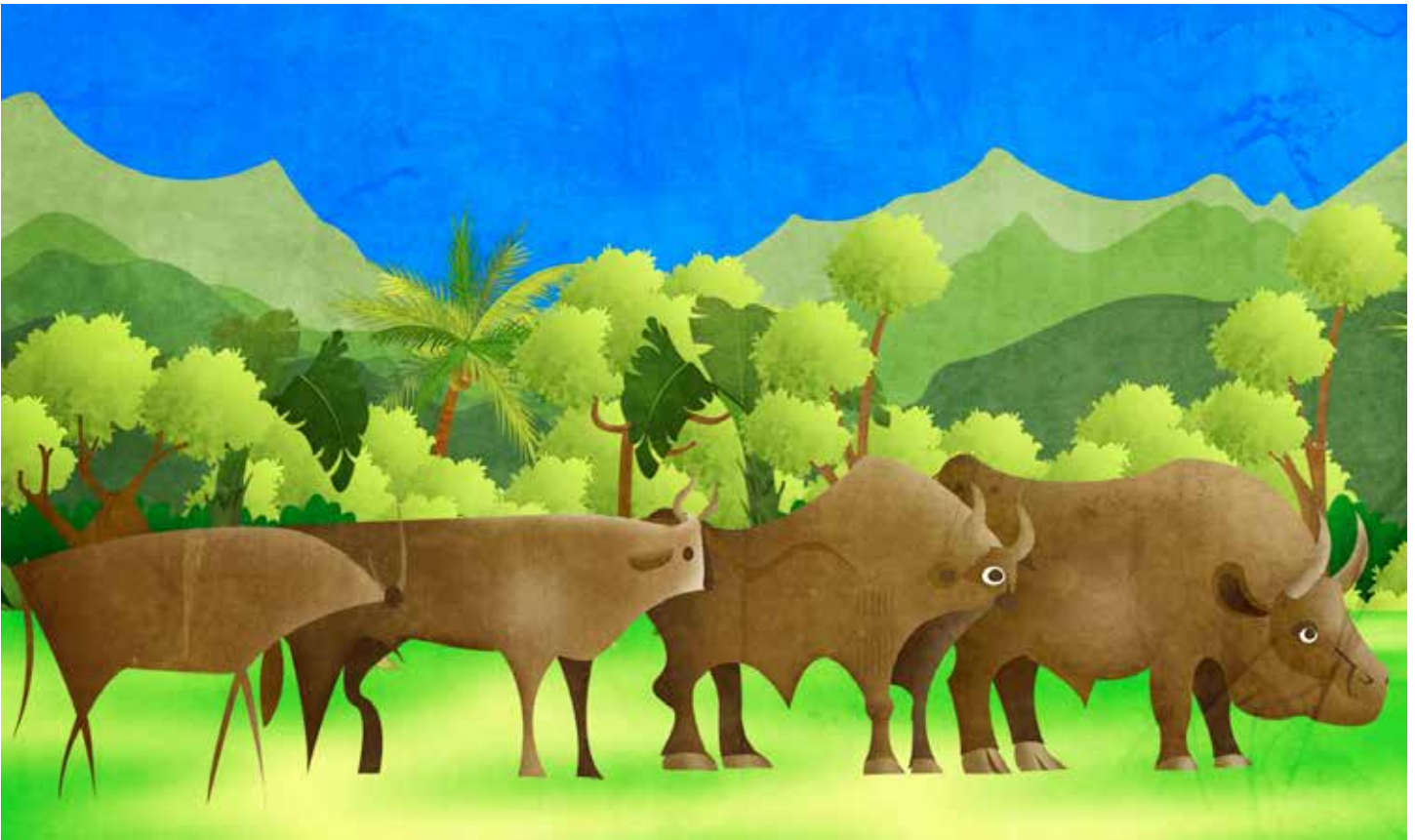


Figura 7. En una ilustración, es la representación de los rasgos más significativos del objeto real lo que hace que se reconozca.

EN ALUSIÓN AL TORO DE PICASSO, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

Los libros de horas de la Edad Media, manuscritos donde pequeñas imágenes complementaban los rezos o salmos, son ejemplo de cómo las ilustraciones, hechas a mano hasta en ese momento, eran herramienta imprescindible para enriquecer textos.

Con la aparición de la imprenta de Gutenberg y la propagación de los libros; el alcance, diversidad y expansión de las imágenes se hizo evidente; sin embargo, fue la aparición del cartel quien hizo de los gráficos el dispositivo inapelable de los anuncios; ya lo dice Martínez Moro: “El cartel es la respuesta visual a la profusa actividad cultural centrada en la ciudad, a la expresión ideológica de los distintos grupos sociales, políticos que la habitan, a su polivalente actividad económica, religiosa, alternativa, etc.” (Martínez, 2004, 102).



Figura 8. En el *libro de los muertos* aparecen deidades en acciones determinadas; Anubis y un corazón en la balanza es ejemplo de ello.

FOTOGRAFÍA DE UN SEGMENTO DEL LIBRO DE LOS MUERTOS DE NEYSUSHUTEFNUT, 2003, ORIENTAL INSTITUTE MUSEUM, CHICAGO, ILLINOIS.

Básicamente, hablar de la evolución de la ilustración es comprender la época y técnicas de reproducción que le han dado forma; procedimientos tradicionales de grabado que con el tiempo se convirtieron en complejos mecanismos de reproducción aumentan tanto la calidad como la cantidad de imágenes impresas.

El desarrollo de nuevas técnicas en la labor de la reproducción gráfica es cierta; de igual forma, es evidente que el empleo de métodos clásicos no solo mantiene su valor sino que contribuyen y enriquecen proyectos actuales.

1.2.1.3 La ilustración y las nuevas tecnologías

Si bien la técnica es fundamental para lograr el nivel conceptual deseado en la ilustración, las nuevas tecnologías acrecientan las condiciones, emulan o remplazan al mismo proceso. Es ineludible reconocer los métodos tradicionales, no obstante, el uso de nuevos procesos permitirá otros resultados.

A través del acrílico, sus acabados brillantes y rápido secado se logran resultados realistas; por medio del óleo, el flexible manejo y las múltiples posibilidades de modificación antes del secado se consiguen degradados elaborados; o, con las veladuras de la acuarela junto con el esfumado del pastel son logradas composiciones requeridas; sin embargo, programas especializados de diseño posibilita acabados similares a los anteriores.

Pero no solo cambiado el material y el método, de igual forma se ha alterado el significado. Desde mediados del siglo XX el empleo de nuevas formas en la elaboración de imágenes modificaron el concepto original de las mismas; al respecto Martínez Moro (2004) menciona que toda obra creativa se sujeta en su metodología, estructura e interpretación a las herramientas de la época; por ende una realidad

presentada bajo dos técnicas o estilos distintos, tendrán dos apreciaciones diferentes.

En la actualidad el empleo de la tecnología para la ilustración es variado, las posibilidades de acceso e interpretación son múltiples, la elección de la técnica o el soporte que tendrá una imagen dependerá básicamente de la intención del ilustrador.

1.2.2 La ilustración infantil

Al igual que en un libro de corte científico, informativo o promocional, las ilustraciones para una publicación infantil son imágenes con características particulares de realización técnica y composición; no obstante, el lenguaje narrativo suele ser diverso.

La finalidad recreativa o didáctica convierte a los gráficos en elementos de significación inmediata, además lo hacen el medio ideal para favorecer la comprensión e interpretación de los textos.

La síntesis en los trazos es signo característico de las ilustraciones elaboradas para el público infantil; a pesar de ello, la fidelidad de proporciones y colores que aluden a la realidad es empleado como recurso en la narración. Son las imágenes quienes fungen como auxiliares en la transmisión de conocimiento, resultan más afines con la memoria y agudizan algunas facultades como la comunicación y la socialización; ya lo dice Teresa Duran: “Mediante la figuración, la ilustración se convierte en memoria, memoria colectiva, y en esa vertiente de vehículo de la memoria es especialmente adecuada para la sociabilización de la infancia, es decir, para su educación” (Durán, 2005, 240).

La ilustración como recurso didáctico favorece el acervo visual y la aprehensión de la realidad; por medio de procedimientos

cognitivos, el niño da significado, interpreta y complementa lo que lee. Una buena imagen explica ideas complicadas de entender a determinada edad; asimismo puede recrear situaciones pasadas, actuales o irreales. Por medio de la imaginación es accesible un ambiente que en letras podría resultar falso e incomprensible.

Para obtener la captación del espectador, se vuelve esencial considerar algunos factores; el lenguaje narrativo del ilustrador tendrá que considerar básicamente el espacio y tiempo donde se plasmará la historia; dimensiones estáticas por su forma física que adquirirán celeridad con el uso de formato, tamaño, tonalidad y composición.

1.2.2.1 Elementos a considerar en un libro infantil

La labor del ilustrador debe considerar el contexto en el que se desarrollarán sus imágenes, espacio relacionado con el formato, dimensiones y texto de la obra. A pesar de no existir reglas formales que marquen los elementos a considerar, una estructura organizada invita a la lectura y hace más asequible su provecho.

En un primer momento, se debe contar con una maqueta o prototipo que muestre de manera entendida cómo será el libro final. Después de esbozar la idea de la colección a la que el libro pertenecerá es necesario plantear los componentes que se tendrán, conocer medidas y espacios para textos e ilustraciones.

Gracias al diseño editorial empleado para la elaboración de un libro, el lector podrá encontrar información valiosa. Elementos como las tapas, los forros, portadas y contraportadas no solo muestran parte de la historia a contar sino exponen referencias del escritor e ilustrador. Además de una imagen que cuente gran

parte de la narración, datos como título, casa editorial y nombres de los creadores deberán estar indicados. La sinopsis por lo general se encuentra en la contratapa, además de hallarse información adicional sobre quien hizo la obra; por lo general, las contracubiertas o partes interiores de las tapas se encontraran en blanco. La guarda es una extensión de las cubiertas, doblada hacia el interior del libro, su uso es muy común en ediciones lujosas. El contenido que aparezca en estos elementos situará al lector en el ambiente necesario para comenzar la trama.

Un libro habitual, por razones económicas y debido a la medida de los pliegos, consiste en cuadernillos de 8 hojas; por lo tanto, al final las obras quedan con múltiplos de 16 como número de páginas.

Las primeras dos hojas pueden encontrarse en blanco convirtiéndose entonces en páginas de cortesía. El siguiente espacio estará destinado para la portadilla; aquí estará el título del libro en menor jerarquía que en la tapa; en el reverso aparecerán los créditos, datos para conocer mejor la obra.

Después del contenido es recomendable colocar el colofón para informar sobre la imprenta, datos que arrojan información acerca del país que procede.

En un libro, las ilustraciones son realizadas después de contar con un texto aprobado por el editor. Para que un ilustrador pueda obtener la tarea, esto debe ser aprobado por el representante de la edición; pese a esto, en la actualidad se encuentra la posibilidad que el creador del texto se asocié con un ilustrador y lleven a cabo un proyecto de libro en coautoría; de igual forma cabe la facultad que el proyecto sea completo y quien cree la historia, represente los gráficos.

Tras una serie de revisiones en las ilustraciones, el trabajo en diseño editorial será

el que organice la forma del libro. Este punto en el proceso puede ocurrir después de conocer el texto, todo dependerá del modo utilizado por el encargado de dirigir.

Los espacios a utilizar para la información, la tipografía y el puntaje que esta tenga dependerá que los conocimientos gráficos y las revisiones que se hagan al respecto. Hoy en día las correcciones se realizan sobre la marcha con el soporte de una computadora; esto ayuda a tener el dummy final de manera digitalizada y por ende facilita la preparación del original final.

Es labor de la imprenta las tareas relacionadas con la impresión; número de pliegos a utilizar para la cifra indicada de ejemplares, encuadernación, elaboración de cubiertas, envío de muestras a la editorial y al distribuidor son actividades que se tienen que organizar.

1.2.2.2 Ilustraciones en un libro infantil

Preciso es descifrar el camino que se seguirá para traducir o interpretar el texto; ya sea la vía de la literalidad, un recorrido paralelo o un punto intermedio, se deben generar posibilidades que logren la aceptación de los lectores.

La literalidad radica en un pensamiento vertical; Al utilizar procesos lógicos y no permitir desviaciones en cuanto a contenido, se obtienen imágenes que cuentan de manera objetiva la realidad del texto. Para poder realizar un proyecto con ilustraciones paralelas a la historia narrada, el trabajo debe conjuntar el texto original con posibles alternativas que no distorsionen el planteamiento primario. Los abordajes se obtienen al sintetizar ideas principales, secundarias y accesorias del

documento original. Otros parámetros para generar variables son la interpretación subjetiva y el pensamiento lateral analógico; es decir, la segunda vía propuesta por Teresa Durán.

Un punto intermedio entre el camino literal y el paralelo consiste en sugerir múltiples interpretaciones de la historia original. El contexto cultural o la apreciación del ilustrador pueden dar forma a este discurso. Al determinar el recorrido a utilizar para el proyecto de ilustración, los grados de iconicidad y la composición son fácilmente identificables. El proceso de bocetado arroja estos resultados surgen así el trabajo con la técnica correcta.

En ocasiones el ilustrador recurre a ciertas técnicas para proyectar determinados discursos; a pesar de ello, existen quienes emplean un solo mecanismo para cualquier trabajo y argumentan que su uso no define el concepto final ; como ejemplo puede citarse a Istvan Schritter (2005) quien dice que es preferible no experimentar tanto con varias técnicas sino perfeccionar una sola; no obstante, y como él mismo menciona, existen técnicas empleadas de forma reiterada para situaciones específicas. Así por ejemplo, la acuarela y su uso sutil muchas veces puede usarse en alusión a la femineidad, ternura o delicadeza; el empleo descomedido del óleo, en algunos casos, hace referencia a ornamentaciones ostentosas; o, por medio de técnicas tradicionales de grabado se han logrado crear ambientes burdos, ordinarios y rústicos.

Es claro que la técnica no determina el destino cultural del *contenido*¹¹ pero también es evidente que al ser la encargada de proyectar una estética o forma precisa, tiene que ser seleccionada con minuciosidad (véase Cuadro 1).

¹¹ Segmento de la población con características y necesidades homogéneas al que va dirigida la publicación.

<p>Elementos que influyen en la elección de técnicas para ilustrar.</p>	<p>Discurso</p>	<p>Mensaje que el autor de la historia desea proyectar. El ilustrador puede sugerir otras interpretaciones siempre y cuando no se pierda la idea original.</p>
	<p>Destino Cultural</p>	<p>Grupo al que va dirigida la historia; las imágenes a las que están habituados influyen pero no determinan las formas, colores y técnicas a emplear.</p>
	<p>Estética</p>	<p>En una ilustración es el efecto que se desea transmitir; algunos autores como Istvan Schritter la definen como la poética del libro; esta puede ir desde lo armonioso hasta lo carente de ello.</p>
	<p>Género</p>	<p>El género de un libro puede clasificarse de acuerdo a la edad de los lectores¹² o a la extensión del texto y finalidad del mismo¹³.</p>
	<p>Estilo</p>	<p>Conjunto de rasgos que caracterizan una imagen; estos pueden ser los grados de iconicidad, la composición y el color. El ilustrador, de acuerdo a sus habilidades, experiencia, contexto y época puede emplearlo.</p>

Cuadro 1. La elección de la técnica adecuada.

¹² Los libros de acuerdo a la edad se clasifican en infantiles, juveniles y de contenido adulto.

¹³ Según Lauro Zavala (1993), el cuento, la novela corta y la novela son ejemplos de literatura clasificada de acuerdo a la extensión y finalidad de la misma. Es preciso indicar que otras categorías de géneros literarios también requieren del uso de ilustraciones con características específicas.

Al revisar detenidamente la información anterior, se deduce que para realizar ilustraciones es fundamental tener lineamientos técnicos y teóricos; conocimientos que permitan dar solución a los problemas que van surgiendo conforme se avanza en la tarea. Si bien, en algunos momentos, la apreciación personal facilita el camino en cuanto a colores, formas y tamaños, son la experiencia y el conocimiento los que proporcionan las herramientas para la toma de decisiones.

Dominar una técnica tradicional o digital en la ilustración es conveniente pero si esta se da sin competencias en dibujo, composición, historia del arte, etc., se restringe a múltiples posibilidades.

Para crear ilustraciones con características propias, en un primer momento es válido reproducir las cualidades del trabajo de otros ilustradores, esto con la debida atención para no incurrir en una copia ilegítima; sin embargo, existen muchos proyectos que requieren de un conjunto de rasgos peculiares y se indica no proponer alternativas distintas; definitivamente, tanto los que presentan nuevas ideas como los que poseen versatilidad y se adaptan a las necesidades forzosas, todo el que crea ha recibido influencia de algún tipo y grato es a nivel personal originar en otros la capacidad de producir planteamientos novedosos.

1.3 El álbum ilustrado como solución gráfica de un minicuento

1.3.1 El álbum ilustrado. Recurso creativo en la literatura infantil.

El álbum ilustrado es un libro empleado en diseño editorial para concretar literatura hecha generalmente para niños y jóvenes.

Los requerimientos empleados son diversos, dándole mayor valor a la imagen que al texto.

Principios de narrativa gráfica dan forma al cuerpo del ejemplar, ya lo dice Piu Martínez: “El álbum ilustrado es más que un libro. Es una manifestación creativa que recibe más de la comunicación visual que de la literatura” (Martínez, 2011, 50); la lectura además de ser textual, necesita fundamentarse en las ilustraciones; solo a través del discurso que proyecten las imágenes, adquirirá sentido la obra.

A diferencia del libro ilustrado, que hace uso de la imagen para reforzar la lectura, un álbum existe un equilibrio entre texto e imagen. Los gráficos además de fortalecer el sentido del relato, crean nuevas posibilidades de interpretación. En muchas ocasiones la igualdad entre ambos elementos desaparece convirtiéndose la parte escrita en elemento visual.

El término data de mediados del siglo XX y se le asocia con el acrecentamiento del diseño gráfico y la publicidad en Estados Unidos y Europa. Los cambios en los procedimientos, enfoques y técnicas, la evolución de la tipografía hacia gráficos complejos y la experimentación en el campo de las artes visuales modificaron la percepción del libro para niños o jóvenes; el estilo era variado, desde trazos sencillos y contornos gruesos hasta imágenes complejas por su abstracción; sin embargo, el álbum ilustrado ha llegado a servir como referente cultural de la segunda mitad del siglo pasado. La lista de ilustradores es extensa; los más representativos de la época son, en palabras de Piu Martínez (2011) Bruno Munari, Iela Mari, Saul Bass, Paul Rand, Tomi Ungerer y Seymour Chwast.

En la actualidad los ilustradores de álbumes derivan de varias disciplinas; son especialistas

en artes, diseñadores gráficos e industriales, decoradores, publicistas, etc., quienes crean las imágenes de la literatura infantil y juvenil. La indagación de nuevas técnicas, empleo de metáforas visuales y por ende la originalidad hacen de una obra de esta naturaleza un recurso atractivo para comunicarse (véase Figura 9).

1.3.1.1 La narrativa en el álbum ilustrado

Lo más importante en un libro ilustrado es el texto; a diferencia, en un álbum son las imágenes, gráficos que amplían el significado de la obra y llevan al lector muchas veces por historias alternas.

En un álbum ilustrado, la parte escrita cumple la función de auxiliar; ésta, según Shulevitz, se encontrará únicamente cuando las imágenes no puedan comunicar la idea; tal y como lo menciona en uno de sus textos: “*A picture book says in words only what pictures cannot show*”¹⁴ (Shulevitz, 1997,15); a pesar de esto, en algunos casos se utilizan textos que ya están explicados en la parte gráfica como refuerzo o énfasis de alguna situación.

A pesar de no existir parámetros que garanticen el modelo ideal de álbum, características que distinguen a los actuales son el número de palabras y páginas. Por convención una obra de esta naturaleza no pasa las 2000 palabras o las 48 páginas.

Existen ocasiones en donde el texto tiende a desaparecer. Si la función de la parte escrita se vuelve redundante y superflua, debe considerarse omitirla.

Según Susan Pearson hay tres caminos para desarrollar la historia en un álbum; estos son el lineal, el redondo y la lista, todos con una característica en común, el final satisfactorio.

En el tipo lineal, el desarrollo del cuento consta de la estructura básica: inicio, clímax y final; el avance de la narrativa es gradual y revela en el último momento situaciones inesperadas. La forma circular o redonda emplea mecanismos más elaborados; cada evento debe ocasionar un nuevo suceso; habitualmente la conclusión alude al inicio.

Un álbum elaborado bajo los parámetros de la lista se basa en la enumeración de eventos diversos que pueden o no estar relacionados entre sí; su estructura en forma de inventario requiere de metáforas y descripciones precisas, de otra forma, la experiencia del niño caería en el tedio.

En cualquiera de los tres recorridos, especificaciones en la estructura de los álbumes ilustrados es imprescindible.

El inicio está caracterizado por dar a conocer el nombre de los personajes; de igual forma, es en este momento cuando surge el lugar donde se desarrollará el relato. El protagonista, elemento esencial necesita estar identificado con el lector; este, habitualmente es un niño, animal o ser antropomorfo.

La trama además de ser precisa, tomará como problemática situaciones comunes. El lenguaje se basará en la brevedad, el empleo de metáforas y es responsabilidad no olvidar la claridad y precisión.

Debido a que el ejemplar será objeto de múltiples interpretaciones, los enfoques éticos y morales tienden a ser manejados con sutileza. Cada niño enfoca la historia a su contexto, por lo tanto, delimitar el mensaje al campo de los valores del autor, coartará la imaginación y la creatividad.

¹⁴ En un álbum ilustrado se usan las palabras solo cuando una imagen no puede explicar algo.



Figura 9. Existen historias que pese al paso del tiempo no pierden vigencia; un ejemplo de ello son las fábulas de Esopo que con nuevas propuestas de ilustraciones permanecen en el gusto tanto de jóvenes



lectores como de adultos. En la actualidad estos cuentos se emplean para explicar algunos valores.
ESOP Y SUS FÁBULAS, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

La tensión es la parte central; el interés se logrará en dependencia del nivel de alcance de la problemática narrada.

Es preciso tener identificado el final desde el momento en que se empieza a redactar la obra; no obstante, el mismo desarrollo puede modificar el camino. De forma genérica, un álbum ilustrado tiene finales donde el obstáculo principal se resuelve satisfactoriamente.

Susan Pearson recomienda no extender los diálogos (véase Figura 10); abusar en el uso de éstos, no posibilita que la acción interese al niño; de igual manera, los modismos llegan a confundir y ocasionar problemas relacionados con los enfoques y conclusiones de la historia. La investigación sobre los gustos del lector, revisiones, correcciones ortográficas y la precisa fluidez dan al álbum ilustrado una base estable.



Figura 10. Las canciones de Francisco Gabilondo Soler muestran el empleo preciso de las palabras; como ejemplo, en *La Sirenita* se narran las aventuras por las que pasa un pescador por encontrar a la dueña de una voz que solo escuchó en una ocasión.

LA SIRENITA DE CRI CRI, 2015, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

1.3.1.2 Estructura de la narrativa de un álbum ilustrado

Christopher Vogler sugiere desarrollar la historia a partir de una serie de pasos basados en un protagonista. Los pasos están caracterizados por la relación que el niño encuentra entre la narración y su concepción de la realidad. El punto de partida para comenzar es el personaje principal; este puede ser un niño o adulto del sexo masculino o femenino, animal o ser antropomorfo.

El mundo ordinario en el cual habita colocará al lector en la historia permitiéndole así la inclinación por el resto. En este momento surge el llamado a la aventura; al presentarse una problemática al protagonista, situaciones inexploradas deben aparecer; aquí se muestra la meta a alcanzar, esta es un objeto material o acontecimiento relacionado con estados emocionales.

En algunas historias es recomendable la negación de acudir al llamado; mostrar al personaje principal con apatía a nuevos sucesos, hace que el creador haga uso de otros recursos y se enriquezca así la historia. La presencia de un mentor cumplirá la función de dar al héroe opciones que le permitan obtener la recompensa final; este elemento de la obra a pesar de mostrar la solución del problema, no necesariamente debe realizarla.

Ocurridas las situaciones anteriores, el héroe emprende el viaje y comienza aquí la aventura en la narración, a esta parte Vogler le denomina el primer umbral. Pruebas, aliados y enemigos surgirán, darán forma al relato y llevarán al protagonista al segundo umbral, el instante en que el problema se acrecienta y es preciso darle solución. Después de haber alcanzado la recompensa surgen 3 puntos que

no necesariamente aparecen en los relatos de los álbumes: El camino de vuelta, la resurrección y el retorno. El primero hace referencia en que se regresa al mundo ordinario; el siguiente describe cómo puede solucionarse el problema, si en el primer intento se fracasó; y, el último alude al disfrute de la victoria.

1.3.1.3 Las ilustraciones del álbum ilustrado

Al igual que en cualquier otro libro, la función primordial de la ilustración en un álbum será ampliar la idea que el creador de la historia haya planteado. El distintivo de una obra de esta naturaleza será el tratamiento que se le den a las imágenes; solo así podrá conseguirse la comunicación. En general, las ilustraciones deben ser claras y sin ambigüedades; si bien, se desean ampliar las posibilidades de la historia, las imágenes deben hacer referencia a una sola interpretación. No por emplear la vía paralela que cuente la visión personal habrá que desvirtuar el texto original.

La investigación sobre la época y las costumbres donde se desenvuelven los hechos se hace imprescindible para ilustrar con veracidad; un medio para reforzar este aspecto es la técnica. No provoca el mismo efecto las técnicas húmedas que la secas. Especificaciones sobre grados de iconicidad, composición, color y tipografía resultan obligatorias como en cualquier otro proyecto de ilustración. El manejo de los mismos estará relacionado directamente con la orientación del libro y el público que tenga. Necesario es no abusar con los detalles y escalas; permitido es especificar por medio de la imagen lo que en texto no se encuentra sin olvidar el balance entre los elementos primarios, secundarios, fijos y dinámicos. Tanto los contraste de forma, color y el manejo de

tipografía y espacios en blanco deben favorecer la lectura. Para ejemplificar lo anterior puede recurrirse a una idea de Shulevitz: “*If the design becomes self-conscious, showing off, it will take center stage and distract from the total effect of the page*”¹⁵ (Shulevitz, 1997, 109).

1.3.1.3.1 Lectura de imágenes

En la actualidad, un individuo observa un sinnúmero de imágenes a lo largo del día; las nuevas herramientas tecnológicas y los medios de comunicación hacen de las fotografías, ilustraciones y dibujos algo frecuente; y, su uso se vuelve casi necesario para la vida cotidiana; se requiere comprender entonces la manera en que se encuentran estructuradas y como funcionan ante los ojos de un espectador promedio.

Una imagen es la realidad presentada bajo la perspectiva de su creador, misma que contiene un mensaje y debe ser entendida por el grupo de personas al que va dirigida; para ello la *alfabetización visual*¹⁶ se vuelve imperiosa. La homogenización de un código para la elaboración y lectura de imágenes, es tema a

considerar para la elaboración de ilustraciones infantiles; sin embargo se vuelve inasequible si se buscan las múltiples interpretaciones del lector.

La imagen, como sistema de signos es comparable con la escritura por lo que para conocer su significado es preciso primero entender la serie de reglas que la conforman; la imagen comunica y expresa ideas; por ende, para interpretarse debe analizarse como un texto. Al igual que un enunciado, el gráfico tiene elementos como el sujeto y la acción, estos son entendidos a partir de asociaciones subjetivas; elementos culturales establecidos por el lugar y el momento influirán en la lectura al igual que el color, forma, composición, técnica y grados de iconicidad (véase Figura 11).

En una ilustración creada para niños, la asimilación es lineal pero también holística; para el análisis se considera el punto de vista de los muchos elementos que la conforman. La lectura de las imágenes requiere observar detalles, hacer pausas y descubrir los significados propuestos por el autor.



Figura 11. Al analizar la ilustración del álbum *El túnel* de Antony Browne, la descripción de formas, colores, composición y técnica aportan determinado significado; en este caso, reafirman la idea de firmeza y constancia que se ve reflejada en las situaciones mostradas.

FRAGMENTO DE EL TUNEL, 1993, ILUSTRACIONES DE ANTHONY BROWNE.

¹⁵ Si el diseño es consciente de si mismo, mostrándose, pasará a ser el centro de atracción y distraerá del efecto total de la página.

¹⁶ Capacidad de entender y usar las imágenes (Ortega, 2014).

1.3.1.3.2 Dimensiones de la lectura

La ilustración infantil esta hecha para acompañar a un texto y es su relación con este la que marca la función que desempeña; según María Teresa Orozco (2009) existen tres dimensiones de acuerdo al rol que cumple la imagen en un libro, estas son: nivel cooperante, nivel operante y nivel no operante.

El nivel cooperante refiere a las imágenes que ilustran de manera literal el texto; Repite la información dada a conocer en la historia escrita desde la perspectiva del ilustrador. Al reafirmar lo dicho por el texto, sirve de apoyo al relato original (véase Figura 12).

El nivel operante consiste en el apoyo mutuo entre imagen y texto. Las ilustraciones empleadas en este tipo de obras complementa la historia escrita con información adicional; este tipo de relación se encuentra en los álbumes ilustrados, libros con pequeñas narraciones que sin las imágenes parecerían incompletas (véase Figura 13).

En el nivel no operante las imágenes cuentan historias paralelas al texto y enriquecen así la lectura. Sin bien, las ilustraciones con esta función tienen determinado grado de independencia de la parte escrita, al ofrecer información extrapobilitan las interpretaciones. Por medio del trabajo del ilustrador, se orienta al lector a diversas apreciaciones.

El tipo de nivel a emplear en una ilustración estará determinado por las necesidades del texto y la capacidad de interpretación del ilustrador. Una misma imagen puede valerse de dos modelos (véase Figura 14), lo importante es ubicar al lector y no perderlo.

1.3.1.4 El soporte y la reproducción del álbum ilustrado

La escala de un álbum ilustrado está estrechamente vinculada con la edad del público al que va dirigido. Según Shulevitz un libro pequeño proyecta intimidad a diferencia de los formatos amplios que reflejan vastedad y son menos fáciles de manipularlos. El factor forma, de igual forma, proyecta determinados mensajes, un libro rectangular vertical es asimilado de abajo hacia arriba a diferencia de los apaisados donde el recorrido visual es de derecha a izquierda; en el caso de un libro cuadrado la atención se fija en el centro. Elementos como tipo y gramaje de papel, encuadernación, portadas, guardas y suajes tienen que ser determinados y expuestos. El proceso de reproducción se llevará a cabo luego que el *dummy*¹⁷ sea aprobado por la parte correspondiente; el costo dependerá de los materiales y otros elementos que este tenga.

Estudiando los datos planteados anteriormente, se concluye que un álbum ilustrado es una herramienta para estimular la capacidad intelectual y artística de los niños. Por medio de las ilustraciones y relatos cortos, se ofrece al lector entretenimiento y experiencias estéticas.

Las imágenes en un álbum no solo cumplen un rol ornamental sino que dan a conocer información necesaria para comprender la narración; junto con el texto, las ilustraciones en un libro de esta naturaleza tienen la finalidad de comunicar y con frecuencia, las interpretaciones que brindan son alternativas y sobrepasa los límites de la historia escrita.

¹⁷ En diseño editorial es importante elaborar una maqueta que contenga todas las características del producto final. Luego de ser aprobado el *dummy*, se prosigue a darle los lineamientos necesarios para la producción.



Figura 12. Las ilustraciones del libro *El artista que pintó un caballo azul* de Eric Carle explican de manera precisa lo que dice el texto.

FRAGMENTO DEL ÁLBUM *EL ARTISTA QUE PINTÓ UN CABALLO AZUL*, 2012, ILUSTRADO POR ERIC CARLE.



Figura 13. En el cuento *Cosita linda* de Anthony Browne las imágenes explican lo que el texto sugiere.

FRAGMENTO DEL ÁLBUM *COSITA LINDA*, 2009, ILUSTRADO POR ANTHONY BROWNE.



Figura 14. Las ilustraciones hechas por Martha Avilés para el cuento *El peinado de la tía Chofi* a pesar de explicar literalmente el texto, muestran acontecimientos que se daban de forma paralela en la historia.

FRAGMENTO DEL ÁLBUM *EL PEINADO DE LA TÍA CHOFI*, 2003, ILUSTRADO POR MARTHA AVILÉS.

Para fomentar en el niño su capacidad creativa, es importante hacer buen uso del color, la forma y la técnica; de esta forma, la atmosfera de la obra lo sitúa en diversos contextos y se producen variadas impresiones.

Cabe señalar que con las ilustraciones en un álbum no se pretende facilitar la lectura del

texto, sino que permite a los pequeños lectores detenerse en el detalle que más les interese. La forma para leer las imágenes no debe ser lineal, para que esto ocurra y además se motive a crear, el ilustrador tiene que desempeñarse con responsabilidad (véase Figura 15).



floating, floating through the air,

Figura 15. Las ilustraciones en un álbum ilustrado deben permitir que el niño use su imaginación y cree nuevas posibilidades. En la imagen de *Snow* se observa un escenario que da al lector la pauta para pensar en otras acciones que no aparecen en el texto.

FRAGMENTO DEL ÁLBUM SNOW, 2012, URI SHULEVITZ.

BIBLIOGRAFÍA

- Andricáin Hernández**, Sergio (2000). En torno a la ilustración infantil cubana, en Revista En Junio como en Enero, No. 11. Editorial Gente Nueva. Pág 68-86, La Habana.
- Arizpe**, Evelyn (2004): Lectura de Imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.
- Balcázar**, Armando (2011). Cuento y minificción, intertextualidad y hermenéutica. México. Plaza y Valdés Editores.
- Beltran**, Luis (1981). La Magia de los libros. Caracas, Venezuela. Monte Avila Editores.
- Beristáin**, Helena (1995). Diccionario de Poética y Retórica. México. Porrúa.
- Bicknell**, Tred (2000): How to Write and Illustrate Children's Books and Get Them Published. Estados Unidos. Writer's Digest Books.
- Bravo**, Carmen (1980). Acerca de la Literatura Infantil. Selección de Lecturas. La Habana, Cuba. Ministerio de Educación.
- Dacal Alonso**, José Antonio (2003). Estética General. México. Porrúa
- Duran**, Teresa (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. Revista de Educación. 239-253.
- Eco**, Umberto (2000). Tratado de semiótica. Lumen. España.
- González**, Waldo (1983). Escribir para niños y jóvenes. La Habana, Cuba. Editorial Gente Nueva.
- Gutiérrez Rivera**, Aldo (2012). Gracias Rita, en Revista En Junio como en Enero, No. 25. Editorial Gente Nueva. Pág 48, La Habana.
- (2013). Entrevista sobre ilustración infantil. La Habana.
- Lewis**, Brian (1995). Introducción a la ilustración. México. Trillas.
- Marina**, Alga (1981). Niños Autores y Libros. La Habana, Cuba. Editorial Gente Nueva.
- Martínez Moro**, Juan (2004). La ilustración como categoría. España. TREA.
- Martínez**, Piu (2011). Álbumes ilustrados. Revista Étapes. 50-59.
- Martínez**, Raul (2013). Entrevista sobre ilustración infantil. La Habana.
- Moles**, Abraham (1991). La imagen. Comunicación funcional. México. Trillas.
- Orozco**, María Teresa (2009). El libro álbum. Definiciones y peculiaridades . 3 de marzo de 2015, de Universidad de Guadalajara Sitio Web: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/orozcofall09.htm>
- Ortega**, José Antonio (2014). La alfabetización visual como premisa para el aprendizaje. 3 de marzo de 2015, de Ministerio de Educación y Ciencia de España Sitio Web: <http://ares.cnice.mec.es/informes/12/contenido/pagina%2087.htm>
- Petit**, Michéle (2003). Nuevos Acercamientos a los Jóvenes y la Lectura. México, D.F. Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez**, Nana (2007). Elementos para una teoría del minicuento. Colombia. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Rojo**, Violeta (1997). Breve manual para reconocer minicuentos. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Schritter**, Istvan (2005). La otra lectura. Argentina. Lugar Editorial.
- Shulevitz**, Uri (1997). Writing with Pictures. New York, NY. Watson-Guption Publications.
- Tamayo**, Mario (2003). El proceso de la investigación científica. México. LIMUSA. Noriega Editores.
- Vogler**, Christopher (1998). The Writer's Journey-Mythic Structure for Writers. Studios City, CA. Michael Wiese Productions.
- Von**, Marianne (2005). La literatura infantil sueca. Suecia. Svenska Institutet.
- Zavala**, Lauro (1993). Teorías de los cuentistas. México. Universidad Autónoma de México.
- (2004). Cartografías del cuento y la minificción. España. Editorial Renacimiento.

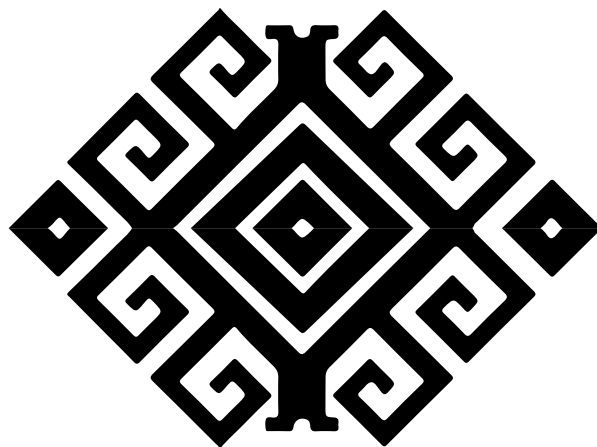
❖ Capítulo II ❖

2. LOS NIÑOS DEL PUEBLO TSOTSIL ZINACANTÁN COMO PÚBLICO OBJETIVO DEL MINICUENTO ELABORADO BAJO EL CONCEPTO DE ÁLBUM ILUSTRADO.

Como punto de partida para la elaboración de un álbum ilustrado, se requiere conocer a detalle el público objetivo.

Zinacantán, municipio del estado de Chiapas, México es una zona que por sus recursos culturales, ofrece posibilidades distintas a las del resto del país para darle forma a elementos ya definidos y aceptados.

En materia de fomento a la cultura, la lengua indígena hablada en Zinacantán junto con su cosmogonía, facultan la composición de obras singulares en cuanto a forma y color.



2.1 El fomento y desarrollo de la cultura en México. ¿Por qué trabajar para niños zinacantecos?

2.1.1 Los tsotsiles. Salvaguardar una Lengua Indígena Nacional

La etnia tsotsil es una de las 68 agrupaciones lingüísticas halladas en México que pese a no encontrarse en peligro de desaparecer en los próximos cien años, según estadísticas de la UNESCO; si ha reducido el número total de hablantes junto con la dispersión de los mismos en la zona geográfica original.

Al desaparecer una lengua no escrita ni documentada; no solo se perderían conocimientos transmitidos de padres a hijos sino desaparecería la producción de determinados bienes tangibles como aquellos de origen artesanal o folklórico importantes para las ciencias, las artes y la difusión cultural de un país.

El proceso de desaparición de las lenguas indígenas parece ineludible; al respecto, instituciones indigenistas implementan políticas lingüísticas junto a actividades que refuercen, o revitalicen las lenguas maternas. Actualmente, son tareas de promoción, transferencia de habilidades o capacitación las que disminuyen el desplazamiento de las lenguas mexicanas; así se preservan formas internas de convivencia y organización social, económica y cultural.

2.1.1.1 Seleccionar una zona geográfica

La lengua tsotsil predomina en el centro del estado de Chiapas y pertenece a la familia lingüística Maya; a su vez, se encuentra dividida en siete variantes que dependen de su ubicación geográfica; estas son: norte bajo, este alto, altos, este bajo, noroeste, , centro y norte alto.

La variante tsotsil del este bajo es una de las regiones con mayor proporción de hablantes de la lengua, ocupan un 96.94% de la población total; no obstante, solo el 35.53% de los de niños entre los 5 y los 14 años lo conocen.

El municipio con mayor número de comunidades es Zinacantán quien además de tener un gran número de hablantes, ha repercutido política y culturalmente en el estado desde la época precolombina; como aparece en los archivos de Secretaría de Gobernación, antes de la llegada de las tropas aztecas a los Altos de Chiapas, Zinacantán constituía un importante centro comercial y era considerado como la capital de los tsotsiles.

2.1.2 Chiapas y el fomento a la cultura

Chiapas es un estado con 16 lenguas indígenas, según Daniel Ochoa Nájera, encargado de Traducciones del Centro Estatal de Literatura, Arte y Lenguas Indígenas (CELALI) en el año 2009; ocupan así el 27% de la población total de la entidad. Es esta composición pluricultural la que ha obligado a crear programas que reconozcan y garanticen tanto sus derechos como las lenguas, conocimientos y elementos de cultura e identidad.

Las misiones culturales, proyecto nacional que data desde el periodo de Álvaro Obregón, ha permitido el fomento de la cultura en comunidades rurales. A través de talleres se capacita a poblaciones de entre 1500 y 3500 habitantes durante 2 ciclos escolares. Además de la alfabetización, se realizan actividades como la danza, el teatro, la música, los deportes y los oficios de la región. Se estimaba en el 2008 que Chiapas contaba con 15 misiones.

Con la Declaración del Milenio firmada por 189 países miembros de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el 2000,

Chiapas implementó estrategias que cumplieran con los objetivos. Por medio de un programa llamado “Ciudades Rurales Sustentables” se decretó lograr la enseñanza primaria universal y erradicar la pobreza extrema y al hambre. Muchas de las actividades planteadas buscaban que los quehaceres tradicionales de la comunidad se vincularan con la educación ambiental y así se lograra la sostenibilidad.

Otros portavoces de las tradiciones y costumbres autóctonas son las casas de cultura. A pesar de que el Consejo Estatal para las Culturas y las Artes de Chiapas tiene registrada 35 instituciones, la gran mayoría de los municipios cuenta con una. Zinacantán por ejemplo cuenta con un edificio desde 1991; la instalación cuenta con salas para exposiciones, usos múltiples, salones para pintura, una biblioteca pública, espacios de computo y un escenario para espectáculos. Aquí se imparten conferencias, exposiciones artísticas y presentaciones de libros. Talleres de lecto-escritura tsotsil, danza, pintura teatro y bordado son de las actividades más representativas entre los niños de la comunidad.

Organismos como la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (CDI), el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (INALI) o la Organización General de Educación Intercultural y Bilingüe también tienen presencia en el estado. Mediante convocatorias abiertas a lo largo del año, se busca encontrar iniciativas que rescaten y difundan el patrimonio cultural indígena.

En los últimos años el apoyo a programas bilingües de radio, video, televisión; además de la creación de obras editoriales y paginas de internet son palpables y buscan obtener productos de comunicación relacionados con las practicas, usos, costumbres y cosmovisión.

Asimismo, existen grupos civiles como Sna Jtzivajom en San Cristóbal de las Casas con actividades similares.

2.1.3 La Aldea Global vs el Paradigma Identitario

La globalización es un concepto de origen anglosajón empleado inicialmente en el ámbito económico; sin embargo, en la actualidad el vocablo describe una serie de actividades que tienen como objetivo principal la integración mundial de los mercados de trabajo, bienes, servicios, tecnología y cultura; no obstante, como afirma Guillermo de la Dehesa (2000), toda actividad que se ubique dentro de esta valoración, tendrá de trasfondo un fin comercial.

Los principios de la globalización argumentan la búsqueda del bienestar económico de las partes implicadas; en términos diferentes, conformar una aldea global. El planteamiento de comerciar con todos los países del mundo, valiéndose tanto de las ventajas competitivas como la experiencia de cada uno no solo aumenta las posibilidades de desarrollar las condiciones económicas sino permite, de forma más segura, el acceso a la ciencia y la cultura universal; sin embargo, algunas etapas y premisas del proceso desfavorecen a algunos elementos del entorno regional.

Disponer de los beneficios que brinda un sujeto ajeno ha implicado adoptar sus comportamientos, ideas o costumbres. Estados Unidos es pieza fundamental en la globalización por diversos factores; el desarrollo de internet, la exorbitante programación televisiva y el idioma inglés como lengua de uso cotidiano le ha dado ventaja sobre la Unión Europea creándose a la vez una figura de imprescindible. Gracias a los adelantos tecnológicos, capacidad de producción y distribución de medios de comunicación,

aunado a los costos en entretenimiento es como ha penetrado rápidamente nuevas culturas; como señala Tom Friedman (1999), la globalización tiende, en buena parte, a la norteamericanización.

Un claro ejemplo del predominio de Norteamérica es el cine. A pesar de producirse mayor cantidad de películas en la India, sus idiomas y contenidos locales no le permiten competir a nivel Internacional; esto es igual para la gran mayoría de países cuyo idioma no representa un porcentaje significativo de la población mundial. Ante tal situación algunos medios han optado por limitar la penetración extranjera a la industria nacional.

Algunos teóricos infieren que en el tema del entretenimiento, no solo es más rentable sino ventajoso si se produce desde diferentes puntos de vista, a que se cree con el mismo contenido, formato o principio; si la producción es más diversificada, el asentimiento de los usuarios será más viable; al respecto Guillermo de la Dehesa añade “Cada vez más, la clientela local quiere tener acceso a una información global pero también está interesada en cuestiones regionales y locales” (De la Dehesa, 2000, 195).

La pregunta que surge radica en si, como resultado de la norteamericanización; los valores, creencias, costumbres, rituales, arte y hasta la propia lengua pueden desaparecer. Al respecto, los defensores del paradigma identitario afirman que los beneficios en un mercado global son desiguales, aseveran que los afectados únicamente son los grupos subalternos, y se tiene que optar por cambios de conducta o la adaptación.

Es evidente que algunos elementos se han modificado, pero es irrealizable, como asegura Daniel Bell (1977), que la cultura pueda homogeneizarse. Tanto para la sociedad como

para una persona, la cultura es un constante proceso de sustentación de identidad que se apoya por los valores morales, estéticos, y estilo de vida.

Cabe mencionar como caso, la vestimenta de los hombres en Zinacantán; solo en sus fiestas patronales y algunos otros eventos públicos usan los atuendos tradicionales. La ropa que llega al estado y se comercializa anima a las comunidades tzotziles a adquirirlas sin por ello renunciar sus hábitos (véase Figura 16); si se les pregunta que piensan sobre el abandono de las costumbres propias y la propagación de nuevas prácticas, pueden ignorar la respuesta o contestar de manera soez; sin embargo, es claro, que su percepción y gustos fueron los que influyeron en la apropiación o reinterpretación de las actuales formas de vestir.



Figura 16. En la actualidad, las comunidades tsotziles conocen y visten ropa comercializada en el país.

FOTOGRAFÍA DE NIÑOS ZINACANTECOS, 2010, DIARIO REFORMA, CD. DE MÉXICO.

Yaseaelimpactodelaspolíticaseconómicas o la necesidad de cambio acrecentada por los medios de comunicación y entretenimiento, en especial la televisión, se afirma que existen cambios de conducta en la población (Esteinou, 1982). Con esto, hay quienes estiman que la base de los principales conflictos no es ideológica o económica sino cultural (Barber, 1995): lo que está o parece estar más allá del fondo visible es un enfrentamiento entre los valores culturales.

Paralela a la idea anterior, se encuentra la postura que indica a la uniformidad como desenlace en las actividades humanas, la homogeneización cultural de todas las sociedades como resultado del proceso de globalización (Fukuyama, 1992). Sin embargo, y al considerar a De la Dehesa (2000), a pesar de que hoy en día la norteamericanización es evidente en los gustos de gran parte de la población mundial, la cultura propia no se perderá; por lo contrario, la globalización muchas veces, como efecto contrario, provoca la exaltación de lo autóctono sobre lo dominante.

En relación, cabe añadir que el efecto puede ser enriquecedor, como asegura Umberto Eco (2000), las posibilidades del desarrollo de un multiculturalismo es manifiesto. Aunque la mayor parte de las opiniones sobre la globalización mediática expuesta por la izquierda suelen ser pesimistas al argumentar que acotan la identidad y los valores propios; es justo decir que al fomentar la expansión y inserción de nuevas percepciones, las consecuencias culturales también son positivas.

De cualquier modo, el fomento a lo autóctono no está de más, promoviéndolo no solo se favorece la diversidad sino se asegura que los conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres propias no desaparezcan.

2.2 Características de la producción artística tzotzil. Particularidades de las imágenes producidas en Zinacantán

2.2.1 La cosmogonía tsotsil. Punto de partida para la composición de las imágenes

Al igual que gran parte de los grupos étnicos en México, los tsotsiles, en su intento por conciliar la religión católica a sus creencias, han atribuido ciertas características prehispánicas al culto a los santos; particularidades que difieren entre cada comunidad.

Al igual que en todas las variantes lingüísticas del maya, el árbol de la ceiba representa al mundo cósmico; como asegura Hernán García “La Ceiba Sagrada significa la vida del universo como totalidad y es también punto de unión de todos los contrarios” (García, 1992, 48).

Según la mitología maya, la ceiba une las cuatro esquinas del universo; cada una representada por un punto cardinal, un color y determinado acontecimiento: el oriente se encuentra representado por el rojo y el amanecer; su contraparte, el poniente, es negro y simboliza la muerte del sol. El sur, de tonalidades amarillas simboliza el origen del hombre; y el norte, es el color blanco y el fin como individuo.

Gracias a los relatos transmitidas a través de cada generación se conoce la concepción que tienen de si mismos con respecto al mundo que los rodea: los tsotsiles o batsil winik’otik (hombres verdaderos) como se hacen llamar, cuentan que la tierra, se encuentra regida por espíritus, mismas que proporcionan la lluvia para la agricultura; además de vientos y rayos; como elementos opuestos, se habla de los agentes de mal, aquellos seres encargados de

las enfermedades, la muerte como la pérdida del alma.

Es el temor a no mantener el orden y la buena relación entre la tierra y el cielo (vinajel balamil) como aparece la figura del curandero (‘iloletik), quien a través de ceremonias y el conocimiento de medicina tradicional está encargado de restablecer el equilibrio del cuerpo, la mente y el espíritu.

Con la llegada de los españoles; nuevas prácticas fueron incorporadas a las habidas. Hasta la segunda mitad del siglo XVII, Santo Domingo de Guzmán era el patrono de Zinacantán; sin embargo, luego de algunos ajustes religiosos dentro de la comunidad, se decidió que San Lorenzo Mártir debía ocupar este lugar. Este tipo de ejercicios ejemplifican gran parte de lo que ha sucedido en el tema religioso en la zona tsotsil. Hoy en día, la influencia de grupos evangélicos ha generado conflictos internos.

Pese a la serie de cambios que se han suscitado, gran parte de la estructura tradicional ha sido exacta en los últimos siglos. Las autoridades que gobiernan los pueblos cumplen funciones tanto políticas como religiosas. El grupo de gobernantes elegido, normalmente el día 31 de diciembre, prestara su servicio en el centro ceremonial durante un año, en ese lapso abandonarían las actividades que se desempeñaban en la agricultura, la ganadería y el comercio.

Otro aspecto que ha continuado es la ayuda mutua (tajkoltobatic). La identidad tsotsil se basa en la conservación de formas de ayuda comunitaria; cada grupo, además del respeto a sus propios sistemas normativos, promueven y buscan intereses en común; al ver a la comunidad como el espacio para reproducir la colectividad, portan con presunción su gentilicio; así por

ejemplo, un hombre se hace llamar chamula si pertenece a San Juan Chamula o zinacanteco si procede de Zinacantán.

2.2.2 Colores y formas empleadas en Zinacantán

Zinacantán (Sots’leb) o lugar de murciélagos es reconocido por su fastuosa producción artesanal, Como menciona Carlos Álvarez en un artículo para el periódico El Informador “La comunidad en realidad es un paisaje policromático gracias a sus brillantes y hermosos trabajos de artesanía textil” (Álvarez, 2013). Así pues, es el bordado el principal representante de los colores y formas empleados en esta región.

Según comenta Carlos Hernández, director de la Escuela Secundaria Técnica de Zinacantán, Chiapas “Los colores empleados en las vestimentas tradicionales del pueblo han cambiado con el paso del tiempo” (Hernández, 2014); anteriormente los hombres empleaban zarapes blancos llamados pok’u’ul que con el paso del tiempo se alternaron con tonalidades rojizas; hoy en día son los violetas, verdes y azules, los representantes de su indumentaria. Por otra parte, las mujeres se distinguen por el uso de faldas oscuras, blusas bordadas con motivos florales y el rebozo o moxibal (véase Figura 17). Si bien, en décadas pasadas la confección y diseño de ropa era para el uso personal, el turismo convirtió a la actividad en una fuente de ingresos económicos. Hoy en día, gran parte de la artesanía zinacanteca usa los mismos principios de color y decoración: tonalidades oscuras y diseños a base de flores. Otro mecanismo empleado en la decoración es la repetición de elementos simétricos: el rombo, símbolo cuyo valor cambia con relación al contexto donde se utilice, es la base para la elaboración de gran parte de productos

artesanales en la zona tsotsil; es entonces la creatividad y las necesidades de cada variante o subgrupo las que se encargan de la aplicación y significado de las figuras usadas (véase Cuadro 2).



Figura 17. Los bordados florales son recurrentes en la indumentaria femenina zinacanteca.

FOTOGRAFÍA DE MUJER ZINACANTECA, 2010, NORMA SCHAFFER.

A través de la singular distribución de figuras se expresa la concepción del mundo y el talento del artesano. Son los diseños empleados los que identifican a la comunidad de origen y la visión personal; el tejido es la principal muestra de esta expresión, aquí pueden representarse desde pensamientos aislados hasta complejas historias (véase Figuras. 18, 19 y 20).

Los cuatro lados de las figuras representan a los

puntos cardinales que en conjunto se convierten en las fronteras del tiempo y el espacio. El este se encuentra ubicado en la parte superior, es aquí donde nace todo; por consiguiente, el oeste está en dirección opuesta y representa la muerte. Al norte y al sur no se les da mayor importancia, su ubicación son el lado izquierdo y derecho, respectivamente.

La vida está ligada con el movimiento del sol; en el tejido, se representa en la repetición de hileras con rombos y sus respectivas variaciones. Algunas comunidades hacen cambios de color en determinadas líneas para indicar las divisiones entre la tierra, el inframundo y el cielo; además, el número total de hileras llega a estar ligado con los 18 meses de 20 días que tiene el calendario maya.

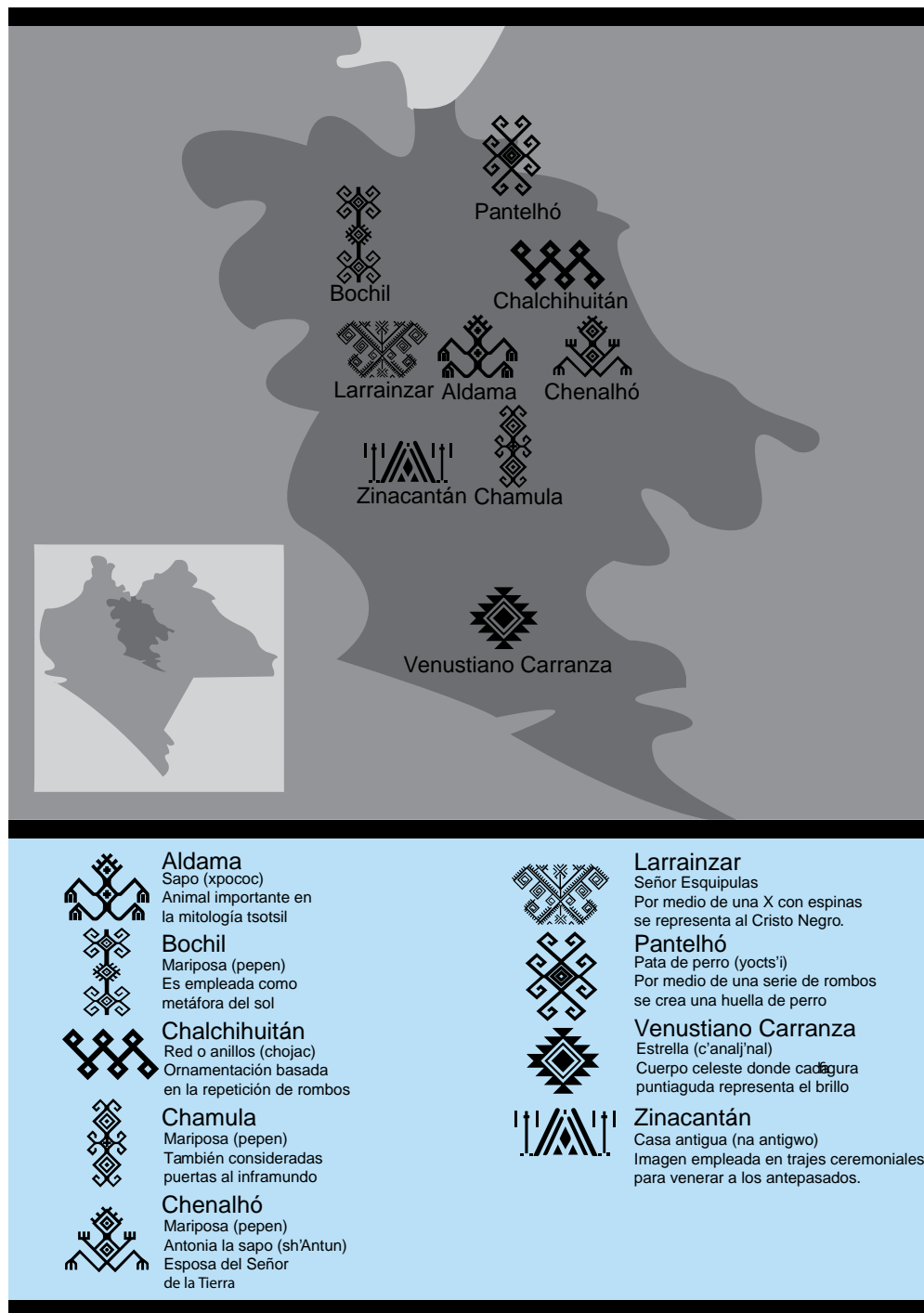
Dado que la interpretación de las historias contadas depende de los valores propios de la etnia tsotsil, es preciso conocer los mitos y concepciones ancestrales; del mismo modo que se debe considerar la realidad actual. Aunque sus representaciones son un claro ejemplo de la influencia de la doctrina occidental, gran parte de los iconos dependen del pasado y la cosmovisión prehispánica; un caso donde se demuestra lo anterior es el relato zinacanteco de Be chon o El camino de la serpiente que cuenta como este reptil convenció a un hombre de que la llevara hasta la cueva de su padre Yahval Balumil o Señor de la Tierra. La historia, sin considerar algunos elementos coloniales como el machete, está basada en seres de la mitología maya; aun así, y luego de varias generaciones, determinadas representaciones se han desvirtuado.

Son varios los casos donde se utilizan determinados iconos para representar personajes diferentes; la imagen del Santo (Totik) simboliza de igual forma al del Señor de la Tierra;

por otro lado, la similitud entre figuras, también puede interferir (véase Figura 21); como aparece en textos de Walter Morris “Los dibujos para santos y sapos se parecen; las tejedoras dicen que un sapo, un santo, todo es la misma cosa. El dibujo mayor es llamado santo y el dibujo menor, sapo, como si un santo fuera un sapo crecido”(Morris, 2009, 32). Lo anterior hace

referencia que ante el uso de un diseño similar para conceptos diferentes, es el tamaño el que marca la diferencia.

Pese a que muchos iconos son intercambiables de forma irreflexiva, lo importante se hace evidente, describir con agudeza una pieza no es tan significativo como crear algo bello.



Cuadro 2. La iconografía tsotsil es semejante entre variantes o subgrupos. A pesar de existir algunas variaciones, se representa flora, fauna, concepciones religiosas y cuentos.

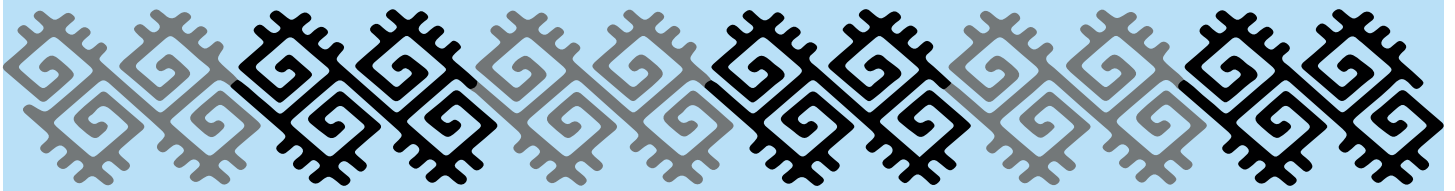


Figura 18. La representación en serie del alacrán *tsec* simboliza la relación peligrosa entre el humano y la naturaleza. Al estar asociado con los relámpagos y la lluvia.

DISEÑO TSOTSIL DEL ALACRÁN, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIU K LI KUKAYE.

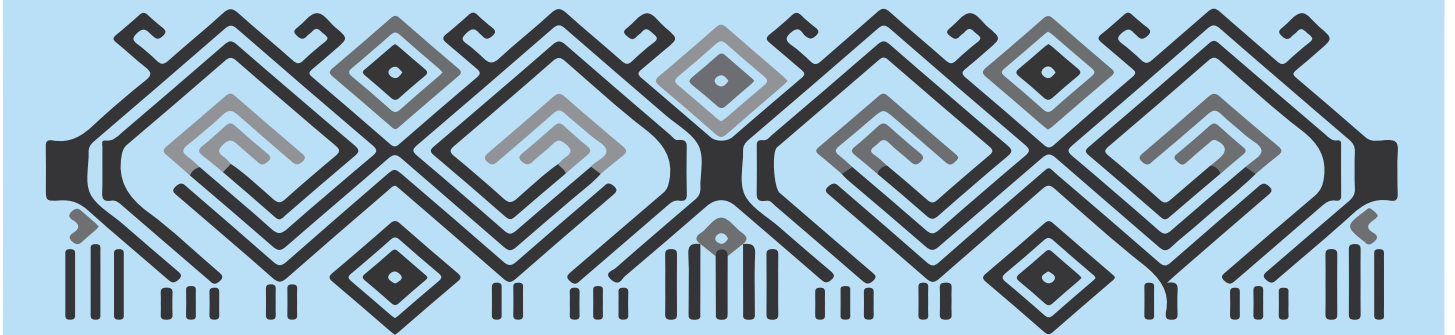


Figura 19. El pasaje bíblico del Arca de Noé está representado con un buitre *xulem*. Según adaptaciones tsotsiles, fue una paloma quien encontró tierra seca pero al ver aves muertas, comenzó a comerlas y se convirtió en zopilote.

DISEÑO TSOTSIL DEL BUITRE, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIU K LI KUKAYE.



Figura 20. Cada hilera que representa un elemento diferente, al asociarse con otras narra diversas historias.

FOTOGRAFÍA DE BORDADOS CHIAPANECOS, 2015, FOCULTURA.

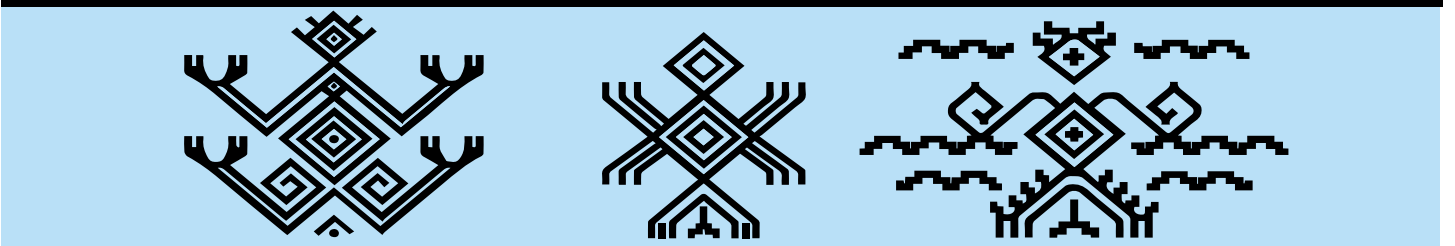


Figura 21. Iconos para representar de forma habitual a *un sapo*, *un santo* y al *Señor de la Tierra* respectivamente.

ICONOS DE SAPO, SANTO Y SEÑOR DE LA TIERRA, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIU K LI KUKAYE.

BIBLIOGRAFÍA

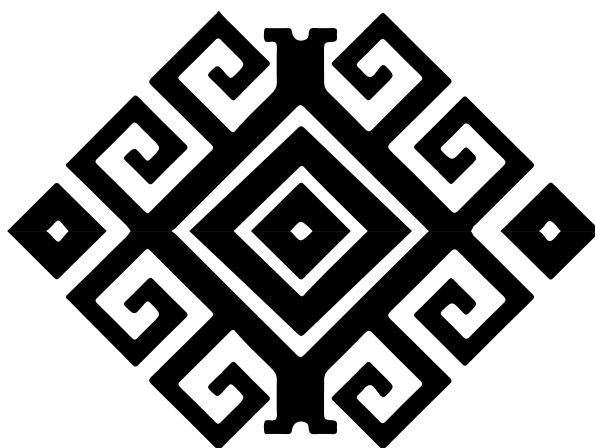
- Almagia**, Karolina (2009). La transmisión de valores en los cuentos infantiles, en Revista Emakunde, No. 75. Pág 21. Euskadi. A.G. ELKAR, S. Coop.
- Álvarez**, Carlos (2013). Telas y flores salpican de color a Zinacantán. 17 de noviembre de 2013, de El informador Sitio Web: <http://www.informador.com.mx/suplementos/2013/497526/6/telas-y-flores-salpican-de-color-a-zinacantan.htm>
- Barba Ahuatzin**, Beatriz (2009). Iconografía mexicana IX y X. Flora y fauna. México. Instituto nacional de Antropología e Historia.
- Barber**, Benjamín (1995). Jihad vs McWorld. Terrorism's Challenge to Democracy. Nueva York. Ballantine Books.
- Bedolla Pereda**, Deyanira (2002). Diseño sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto. España. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Bell**, Daniel (1977). Las contradicciones culturales del capitalismo. Madrid. Alianza.
- De la Dehesa**, Guillermo (2000). Comprender la Globalización. España. Alianza Editorial.
- De la Peña**, Guillermo (2002). La antropología Sociocultural en el México del Milenio. Búsquedas, encuentros y transiciones. México. Fondo de Cultura Económica.
- Embriz Osorio**, Arnulfo (2012). México. Lenguas Indígenas Nacionales en Riesgo de Desaparición. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Esteinou Madrid**, Jorge (1982). Los medios de comunicación y la construcción de la hegemonía. México. Editorial Nueva Imagen.
- Fukuyama**, Francis (1992). El fin de la historia y el último hombre. Argentina. Editorial Planeta.
- Galperín**, P. Ya (1986). Antología de la Psicología Pedagógica y de las Edades. La Habana, Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- García González**, E. (2005) Vigotski. La construcción histórica de la psique. España. Trillas.
- García Mahiques**, Rafael (2009). Iconografía e iconología. España. Editorial Encuentro.
- Hernández**, Carlos (2014). Entrevista sobre Zinacantán. Zinacantán, Chiapas.
- Hernández**, María Eugenia (2010). ¡ibatik ta k'ejimol!. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Jung**, Carl Gustav (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo. España. Paidós.
- Labinowicz**, Ed (1998). Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. México. Addison-Wesley Iberoamericana.
- López Sánchez**, Javier (2010). Catalogo de las Lenguas Indígenas Nacionales. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Martín González**, Juan José (1989). Iconografía e iconología como métodos de la historia del arte, Cuadernos de Arte e Iconografía, tomo 2 No.3. Pág 11-26. España. Dialnet.
- Merrill**, William (2012). Ciclos de México. Fiestas de los pueblos indígenas. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas. Mexico-North Research Network.
- Moreau**, M. L. (1994). Los campos de la psicolingüística del niño. Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje, 10, 55-74.
- Morris**, Walter (2009). Diseño e Iconografía Chiapas. Geometrías de la imaginación. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Panofsky**, Erwin (1984). Estudios sobre iconología. España. Alianza Editorial
- Robledo**, Gabriela (2004). México indígena. México Pluricultural. México. Secretaría de Gobernación. Talleres Gráficos de México. Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
- Savater**, Fernando (1993). Incluso los niños. Apuntes para una estética de la infancia. Buenos Aires. La Marca Editora.
- Subirats**, Eduardo (2004). Una última visión del paraíso. México. Fondo de Cultura Económico.
- Vela**, Enrique (2012). Mundo maya. Esplendores de una cultura. Arqueología Mexicana. 44.
- Yúdice**, George (2002). El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era Global. España. Gedisa Editorial.

❖ Capítulo III ❖

3. DISEÑO DE MINICUENTO ILUSTRADO PARA NIÑOS DEL PUEBLO TSOTSIL ZINACANTÁN

Para adecuar un concepto reconocido en determinado contexto a un conjunto de circunstancias diferentes se tienen que identificar las estrategias exactas.

Si bien la complejidad de una ilustración no permite cualificarla como un signo, si puede recurrirse a herramientas de análisis en imágenes para explicar sus características. Al partir de estas afirmaciones se deduce la importancia de distinguir algunos arquetipos en la literatura infantil, además de determinados conceptos de semiótica e iconografía que permitan adaptar fácilmente un álbum ilustrado a las necesidades de un pueblo tsotsil.



3.1 Imágenes hechas para niños zinacantecos

3.1.1 Arquetipos en la literatura infantil

Gran parte de las personas que se dedican a escribir e ilustrar para niños opinan que la labor no debe emplearse como adoctrinamiento. A menudo, conjuntamente con la función de concebir de forma más comprensible la narración, el empleo de arquetipos se hace para mostrar o reiterar formas de conducta; por consiguiente, existe la

postura que considera ser propositivo y recurrir a nuevas formas que cambien y transformen la realidad, como comenta Mariasun Landa “La literatura infantil puede colaborar a cambiar la realidad, no nos basta con vivir sólo una vida, queremos vivir muchas más y la literatura lo posibilita” (Almagia, 2009, 21).

A pesar de todo, generalmente las historias más contadas por generaciones guardan ciertas aproximaciones, mismas que permiten entender el propósito de los personajes y la historia (véase Figura 22).



Figura 22. Si bien, la historia original de “*Caperucita roja*” a lo largo del tiempo ha tenido adaptaciones; siempre ha sido un modelo a seguir en la literatura; un relato que muestra los peligros que pueden aparecer al no tomar las decisiones correctas.

LITTLE RED RIDING HOOD AND THE WOLF IN THE FOREST, 1881, CARL LARSSON.

Según la reedición del libro *Arquetipos e inconsciente colectivo* de Carl Jung (2009), estos símbolos o patrones son inherentes a la raza humana y son persistentes a todas las épocas y culturas. Al ser ejemplos de condiciones universales se emplean para personificar cualidades del hombre. Si lo que se busca es reflejar en una historia parte de las características de la humanidad, bien pueden emplearse los arquetipos como una metáfora. Al tomar como fundamento la postura de Jung (2009), a través del tiempo se han ido diseñado diversas figuras; el héroe por ejemplo, imagen que representa la búsqueda de identidad y plenitud del ser es empleada como ventana para que el espectador se adentre en la historia; al ver a través de los ojos de este personaje, se comprenden las complejidades o contradicciones que surjan en la trama. De igual forma, se encuentran los roles del mentor, guardián, heraldo, sombra y bufón; cada uno con funciones psicológicas, dramáticas, cualidades y defectos.

Existen otros elementos que favorecen el desarrollo de una narración como la concreción de conceptos. Además del uso mínimo de la palabra en el minicuento, la imagen, los colores y formas deben mostrar concreción y medida.

La confrontación entre el bien y el mal es otra temática común; la presencia de ideas antagonistas constantemente se hace presente, por eso la suerte va de la mano con la adversidad, el éxito con el fracaso y la felicidad con la desgracia. Es esta dualidad la que permite ser participe del juego que propone el autor junto al razonamiento y la sensibilidad.

Los lugares donde se realiza la trama, al mismo tiempo de evocar a espacios lejanos o inaccesibles, está ligado con la realidad, se relaciona así el porvenir y lo incierto con ciertos procesos universales como los peligros

o la toma de decisiones; ya lo afirma Savater “Lo fundamental en los cuentos es el viaje que aleja al protagonista del ámbito cerrado de las seguridades familiares y le abre a lo imprevisto, a la aventura” (Savater, 1993, 72). El camino recorrido por los personajes es de características hostiles, por consecuencia ayuda a diferenciar entre lo que es y lo anhelado; los temas giran en torno a la identidad, la seguridad y el crecimiento. Habitualmente con tintes subversivos se invita a observar al mundo desde una óptica personal. En suma, una obra dirigida a niños se auxilia de modelos que han funcionado anteriormente; también es válido replantear nuevos ideales; de cualquier forma; muchas veces será la historia quien determine el giro.

3.1.2 Necesidades, gustos e intereses de los niños.

Un niño a lo largo de su crecimiento presenta cambios en la manera de pensar, construir y adquirir el conocimiento, mismos que determinan su comportamiento e inclinaciones en cuanto a gustos, como la música, tipo de literatura e imágenes que consumen. Así, Piaget determina cuatro etapas (véase Cuadro 3) que describen los procesos cognitivos y caracteres generales comunes (Labinowicz, 1987).

Es evidente que si las actividades de aprendizaje son las apropiadas, de igual forma, el desarrollo de la persona será manifiesto; no obstante, si el método no involucra las inclinaciones y motivaciones propias de la edad, no se lograrán los objetivos. Algunas investigaciones latinoamericanas hablan de la psicología de las edades como la disciplina que estudia y describe las particularidades de los procesos psíquicos según la edad. Actualmente es empleada por pedagogos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje; como

ejemplo, en Cuba, por medio del análisis de los factores del desarrollo de la personalidad y el estudio de la asimilación de los conocimientos en niños, adolescentes y jóvenes, se han elaborado planes y programas relacionados con la educación (Galperin, 1986). De esta forma, se sabe que existen seis fases por las cuales el ser humano transita; estos periodos están clasificados en: infantil, escolar menor, adolescente, juventud primera, hombre adulto y geron o vejez (véase Cuadro 4).

Al partir de los planteamientos de Piaget y Galperin, se observa que es preciso darle la debida importancia a cada periodo para llegar a la siguiente etapa sin dificultades ; sin embargo, en algunas regiones latinoamericanas hoy se viven contrariedades en la educación que con el tiempo perjudican la facultad de los niños para procesar información.

Deyanira Bedolla comenta: “Si en la segunda infancia no se da la importancia necesaria a la estimulación sensorial, se conducirá al infante a una forma pasiva y receptiva de adquirir el conocimiento” (Bedolla, 2002, 103).

Así por ejemplo, en algunos casos, los docentes optan por exponer de manera oral los temas en vez de experimentar o utilizar imágenes que posibiliten nuevas experiencias. Por lo anterior, existen quienes consideran necesario el empleo de mecanismos que estimulen los sentidos del estudiante y les permita un óptimo desarrollo.

En el caso de Zinacantán, como comenta Carlos Hernández (2014) los estudiantes requieren aprender como cualquier otro niño de su edad; sin embargo, las carencias de material didáctico o los impedimentos surgidos por la distancia ocasionan que hayan rezagos; en la comunidad, la comprensión lectora de

los alumnos inscritos en nivel secundaria es muy similar a la de niños de nivel primaria en municipios mas grandes como San Cristóbal de las Casas, Comitán o Tuxtla Gutiérrez.

3.1.2.1 Problemas de comprensión lectora en niños zinacantecos.

Si bien existen varios factores que determinan el bajo rendimiento escolar en las comunidades indígenas de Chiapas, hoy se estudia el supuesto que ve al idioma español, mediadora en la educación ante la diversidad de lenguas maternas indígenas, como el elemento que repercute de forma negativa en el aprendizaje.

Según información del INEGI (2005) una de cada tres escuelas de educación básica es multigrado, aunado a esto, el desconocimiento de la lengua local por parte de los profesores y el empleo de palabras que no dominan en las pruebas o evaluaciones que se les aplican dificulta sus procesos de aprendizaje.

Un niño tsotsil, por ejemplo, tiene que reconocer la estructura lingüística de lo que se le pide llevándolo a su contexto para luego omitir una respuesta.

M. L. Moreau y sus investigaciones sobre el enfoque sociocultural cognitivo (1994) señalan que los niños aprenden en la interacción social; en otras palabras, se tienen que crear actividades tanto en español como en la lengua de la región para que haya comunicación y por ende, aprendizaje; al rescatar a García González (2005), para que los niños logren un mayor aprendizaje se tienen que establecer procesos de acomodación y equilibrio entre imágenes y letras, códigos y estructuras gramaticales, morfológicas, sintácticas y fonéticas de ambos idiomas.

Etapa del desarrollo cognitivo	Rango de edad	Características principales
Sensomotora	0 – 2	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta dirigida a un objeto. • Representaciones internas. • Coordinación prerrepresentacional y preverbal.
Preoperacional	2– 7	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de representación interna surgidas por la imitación, el juego simbólico, la imagen mental. • Incapacidad para reconocer otros puntos de vista.
De las operaciones concretas	7 – 11	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento lógico limitado a la realidad física. • Capacidad para retener dos variables contradictorias de un mismo objeto.
De las operaciones formales	11 – 15	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento más allá de la realidad concreta. • Pensamientos abstractos. • Comprensión de metáforas. • Pensamiento ilimitado.

Cuadro 3. Etapas cognitivas propuestas por Piaget.

Fase	Rango de edad	Características principales
Infantil (Primera Infancia)	0 – 6	<ul style="list-style-type: none"> • La estimulación polisensorial estimula las habilidades psicomotrices. • A través de las experiencias adquiridas con los cinco sentidos se crean las bases del entendimiento.
Escolar Menor (Segunda Infancia)	6 – 11	<ul style="list-style-type: none"> • Los conocimientos físicos, intelectuales y teóricos se adquieren a través de los sentidos. Se desarrolla la memoria visual.
Adolescente	11 – 20	<ul style="list-style-type: none"> • En el proceso de construcción y búsqueda de identidad se buscan elementos propios. • Comienza el pensamiento hipotético.
Juventud	20 – 40	<ul style="list-style-type: none"> • Individualización y exploración de alternativas. • Pensamiento operativo (con proyecciones a futuro).
Adultez	40 – 65	<ul style="list-style-type: none"> • Estancamiento en el desarrollo y la capacidad funcional.
Vejez	Después de los 65	<ul style="list-style-type: none"> • Declive gradual de las capacidades cognitivas y psíquicas.

Cuadro 4. Fases cognitivas propuestas por Galperin.

3.2 Análisis de los grados de significación en la imagen del álbum ilustrado

3.2.1 Búsqueda y adecuación de un método para análisis de ilustraciones

La ilustración es una imagen hecha bajo ciertos parámetros de iconicidad que transmite cierta información y cobra sentido según quien la observa; por tanto, para su análisis y elaboración, bien pueden emplearse herramientas de la comunicación.

La comunicación visual, al igual que la verbal y escrita, tienen un código reconocible tanto por el emisor como el receptor; este lenguaje no se sujeta a normas específicas, aun así es fácil de comprender.

Un niño, antes de saber escribir, ya realiza representaciones visuales con formas inmediatas de reconocer; en otras palabras, los dibujos hechos para representar determinadas cosas, tendrán elementos significativos que aludan fácilmente al objeto; esta característica de universalidad puede posibilitar la transmisión de información entre individuos de diferentes culturas.

Pese a la sencillez para entender una imagen, existen ciertos factores que pueden influir para que su interpretación sea variada. De acuerdo al entorno donde se muestre la representación gráfica de un objeto o hecho, es la apreciación de los espectadores; elementos como tamaño, forma y color intervienen de manera importante en la lectura de una ilustración, fotografía, pintura, etc.

En una ilustración, la función para la que fue hecha también interviene en su análisis; mientras una lámina con fines informativos es examinada de acuerdo a la capacidad con que retrata la realidad, en una imagen comercial

se da realce a la aceptación del público. En contraste a las ilustraciones informativas y comerciales, las representaciones de carácter artístico emplean un código que en ocasiones solo maneja un reducido segmento.

Los autores de este tipo de obras buscan desde producir diversas opiniones hasta modificar el criterio de percibir las cosas; para esto se hace uso de elementos de carácter simbólico conocidos en determinado contexto.

Algunas veces las imágenes no comunican el mensaje que se desea. De forma explícita, las ilustraciones manifiestan una serie de información como tamaño, forma y color; no obstante, el mensaje latente o datos implícitos solo se consiguen si el espectador maneja el mismo código que el creador de las representaciones visuales. Así pues, para elaborar un álbum ilustrado para niños de los Altos de Chiapas, por ejemplo, previamente es necesario analizar las imágenes con las que han crecido o se sienten identificados.

En un primer momento, una descripción de los elementos que componen la obra pueden dar soporte al estudio. Principios como finalidad, grados de iconicidad, color, técnicas y composición permiten reconocer la naturaleza de lo observado; en otras palabras, contemplar con mucha atención las características de una representación plástica da pie a conocer los parámetros estéticos bajo los cuales fue elaborada.

Al haber encontrado las cualidades o características de un objeto se vuelve fácil la tarea de clasificarlo de acuerdo a una tendencia. Si se cataloga una obra de acuerdo a un estilo, se localizan periodos o sitios de posible influencia y de esta forma aparecen nuevas posibilidades para la investigación.

Luego de la fase de descripción aparece el motivo central del análisis, la explicación del significado interno o contenido de la imagen; para esto, hace falta la labor interpretativa, opiniones argumentadas sobre lo observado que servirán para crear nuevas proposiciones.

Al entender las ilustraciones como imágenes puede desarrollarse un sistema que las describa, método que a través del conocimiento de su origen, elementos y significados permita emularlas o reproducir obras distintas pero con reminiscencia a ellas.

La iconografía, como soporte que detalla a cada uno de los componentes de una obra sin llegar a la interpretación de significados, es la disciplina a utilizar para el diseño de ilustraciones que narren un minicuento.

Ir más allá de la pura visualidad, penetrar en el significado y relacionarla con determinado acontecimiento, como en el caso de la iconología, llevarían al encuentro de virtudes, vicios y pasiones del grupo a investigar; sin embargo, como la labor creativa pretende proponer una visión personal, se ha optado por asentarse únicamente en la tarea de identificación de piezas.

Sin olvidar las contribuciones de Ripa (siglo XV) y su catálogo de alegorías, emblemas y símbolos que personifican las pasiones, los vicios, y los diferentes estados de la vida humana; la obra de Panofsky con la precisión del método iconológico; y sin desconocer la importancia de la trilogía: imagen, atributo y símbolo, mencionada por Martín González (1989) es como se decidió analizar dibujos que sirvan de referencia para crear las ilustraciones del álbum ilustrado alusivo a la comunidad de Zinacantán.

Las imágenes a observar son todas aquellas formas que han influido en las representaciones tsotsiles y que están relacionadas con el minicuento a representar. Los atributos o descripción de cada elemento junto con el simbolismo de los mismos servirán de principios para la composición y explicación de las ilustraciones.

Para obtener conclusiones sobre el significado de una imagen se le puede analizar descomponiéndola de acuerdo a cada una de sus características y cualidades.

En el caso de un álbum ilustrado pueden enumerarse cada uno de los *elementos narrativos*¹⁸ que lo conforman para conocer el concepto general que representa.

María Acaso, en su libro *El lenguaje Visual* (2009) comenta que para el estudio de una imagen es necesario examinarla en dos etapas; la primera, el análisis preiconográfico, consiste en reconocer las partes que la conforman como son: personajes, objetos, hechos, etc.; la siguiente fase, denominada análisis iconográfico es incorporar *proyecciones valorativas*¹⁹ a los mismos.

Si bien, el análisis preiconográfico es describir de forma objetiva las particularidades evidentes de la ilustración; el estudio iconográfico implica conocer los conocimientos y creatividad; dicho de otra manera, el discurso que una representación visual connota, depende del bagaje cultural de su receptor (véase Cuadro 5).

Existen otros factores que permiten analizar un gráfico desde la perspectiva personal del espectador; estos consisten en clasificar a la imagen desde cinco aspectos diferentes; estos son, como propone Gombrich

¹⁸ Componentes de una imagen con significado propio que en conjunto representan un concepto más amplio.

¹⁹ Juicios dados a los elementos de una imagen.

(1980): figuración/abstracción, simplicidad/complejidad, monosemia/polisemia, originalidad/redundancia y denotación/connotación.

3.2.2 Elementos de iconografía mexicana. Formas para representar la vida cotidiana

Para realizar un álbum ilustrado con rasgos originarios de determinada región es necesario considerar todos aquellos elementos que constituyen su identidad. Zinacantán, al ser un pueblo de origen maya conquistado por los mexicas a finales del siglo XV y evangelizados por los dominicos a principios del XVI, tiene una vasta variedad de formas para representar su vida cotidiana; se vuelve entonces básico conocer las imágenes producidas desde el México Antiguo para comprender de modo más oportuno su producción artística actual.

A pesar de hablar del cosmos, la política y la religión; son la flora y la fauna los motivos más recurrentes en la zona tsotsil; se comprende entonces que debe dársele primordial atención a esta temática para el diseño de un producto alusivo a ellos.

Las representaciones de animales y plantas son muy recurrentes en las obras prehispánicas. La existencia del hombre siempre ha estado rodeada por estos elementos por lo que no es de dudarse que hayan dado forma a su religión, filosofía, ciencias y artes. Cada elemento de la naturaleza, observado, representado y significado llevaron a crear desde decorativas imágenes hasta las más complejas y sagradas historias.

El mundo vegetal además de cumplir con su función medicinal, se ha utilizado con fines decorativos, religiosos o simbólicos; como comenta Beatriz Barba (2009) al tener un ciclo

de vida tan similar en algunos aspectos al del ser humano y tan desemejante en otros ha influido notablemente en el pensamiento. Las plantas nacen, crecen, se reproducen, ante periódicos y constantes inconvenientes naturales se regeneran y al termino mueren. Pese a ser un proceso relativamente rápido, varía dependiente del tamaño.

Son los arboles quienes por su tamaño y formas han enriquecido el imaginario colectivo de varias culturas además de ser considerados el eje del mundo o punto de conexión entre el cielo y la tierra; así, la imagen de la ceiba para los mayas representaba el medio para comunicarse con el universo, o los arboles cósmicos de los nahuas encarnaban el camino por el cual los dioses transitan (Barba, 2009). De modo similar, la representación de otras plantas puede aludir a diversos juicios o conceptos universales como el amor, la magia y la santidad, o simplemente ser usados por su belleza.

Con respecto a la fauna; México, por ser un país con una gran variedad de especies, ha plasmado por medio del arte diversas formas y símbolos. Por citar algunos ejemplos, la abeja en la cultura maya, más que estar asociada con el trabajo, se ligaba a la valentía, organización y por ende, al ejercito. Asimismo, el jaguar es un animal considerado poderoso y se muestra prácticamente en todas las manifestaciones artísticas: cerámica, pintura y escultura. Cabe señalar que con dependencia al tipo de escenas donde se colocaba era el papel que desempeñaba; de esta forma, está relacionado con destrucción, muerte, magia, asuntos del inframundo, fertilidad y cosecha.

En la cosmovisión tsotsil, al usar como base los atributos de cada animal, se cuentan diversas narraciones para explicar el origen del mundo; así, la mariposa es utilizada como

metáfora del sol, la serpiente invita al hombre a bajar al inframundo, el alacrán es el peligro y la rispidez, el mono araña se liga al caos y el sapo como símbolo de fertilidad, anuncia la llegada de la lluvia y es el aliado del Señor de la tierra. Para Zinacantán, el murciélago además de escenificar fertilidad, sexualidad y muerte, es la imagen que los identifica. Algunos iconos que por su extensa significación son empleados para crear nuevas formas, se consideran para la elaboración de nuevos productos artesanales (véase Cuadro 6).

3.3 Tres posibles vías que den respuesta a la técnica y composición del álbum ilustrado a diseñar.

3.3.1 Una prueba piloto

Para realizar el álbum ilustrado que clarifique la proposición de la investigación es necesario llevar a cabo una prueba piloto.

El testeo programado se realizó con niños de primer grado de la Escuela Secundaria Técnica No. 105 de Zinacantán (véase Cuadro 7), ya que por la inadecuada expresión oral y el bajo nivel de comprensión lectora que comentó la profesora de educación artística Claudia Torija, tenían las características necesarias para cumplir con uno de los propósitos del álbum ilustrado, propiciar un espacio para favorecer la imaginación y creatividad. Para la tarea, Se desarrollaron tres narraciones ilustradas (véase Figuras 23, 24, 25 y Cuadro 8). Los aspectos tomados en cuenta fueron: la historia que cuentan las imágenes, la relación entre los gráficos con el texto y las inquietudes que surgen en los niños al escuchar la narración; además se observaron: las habilidades con la que interpretaban la narración; las palabras que empleaban para describir sus respuestas; el

papel del texto en la historia que construyeron con las imágenes; y, los referentes usados para crear nuevas interpretaciones.

La actividad consistió en una plática con dos grupos de quince alumnos; por medio de preguntas organizadas y algunos cuestionamientos abiertos y oportunos al momento, se conversó con todos los niños a la vez. Se usaron 15 minutos para cada cuento, se expusieron las imágenes y en conjunto se crearon las historias; al final se contaba el relato original y se hacían preguntas sobre lo que les había interesado. Se empezó por mostrar la ilustración que representaba la portada, luego de darles a conocer el título, se les pidió que imaginaran y describieran el relato. En cada proyección, cuestionamientos explícitos sobre los movimientos o estados de ánimo que representaban los personajes, hicieron que los participantes mostraran diversas expectativas. En el transcurso del encuentro se hicieron anotaciones con referencia a la actitud que tomaba cada integrante y las palabras y expresiones usadas en sus descripciones (véase Figura 26). Al final, se les pidió dieran algunos referentes similares al cuento visto.

Al finalizar, se pidió realizaran dibujos sobre la narración que más les había interesado; el propósito era observar detalles no contados por el autor, tomados en cuenta por los alumnos y no expresados en sus descripciones verbales. Los gráficos hechos por los niños mostraron el capital cultural a su edad y la región. Las perspectivas fueron variadas, desde sencillas ideas hasta formas mas complejas.

3.3.2 Resultados obtenidos de la prueba piloto

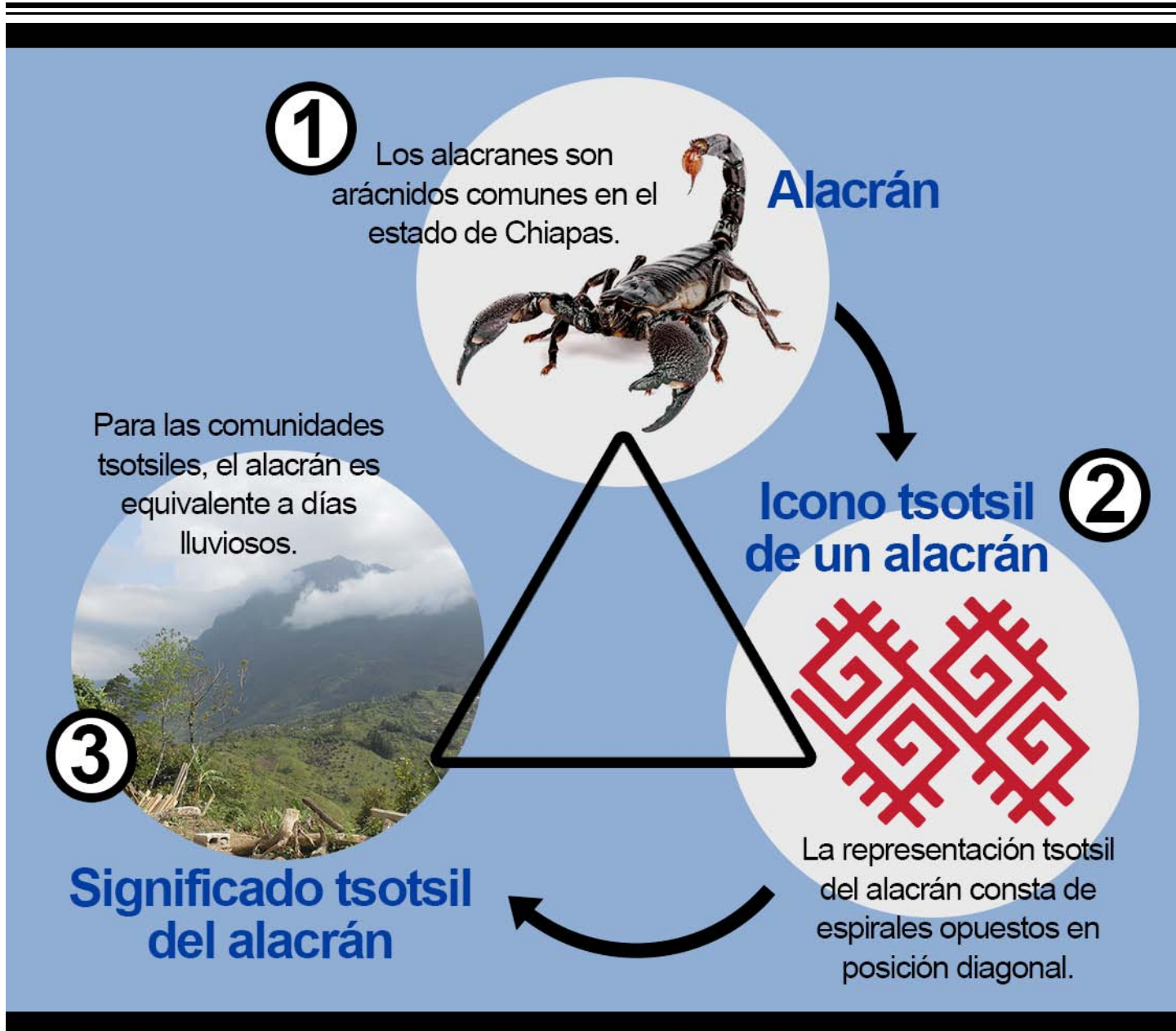
Los resultados obtenidos indican que la ilustración digital es una forma novedosa y

llamativa para los niños de Zinacantán; sin embargo, mostrar el minicuento por medio del acrílico u algún otro mecanismo tradicional reforzará el objetivo buscado, el fomento de lo autóctono.

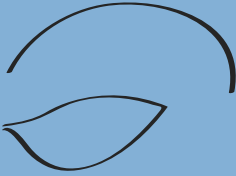
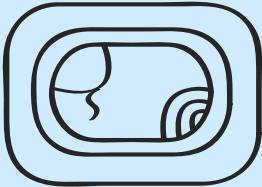
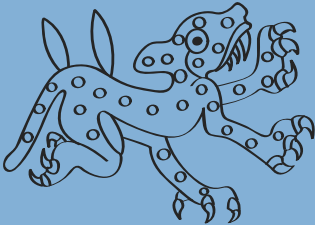
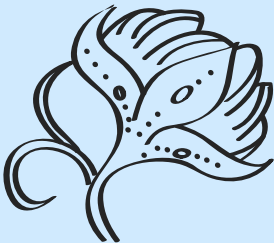

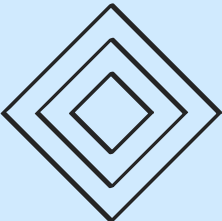
Sin olvidar que el minicuento será una propuesta personal, se deberán abordar temas de índole universal. Considerar la promoción

de algunos valores enriquecería la historia y favorecerían el desarrollo.

Elementos del contexto al que irá dirigido el proyecto final, necesariamente tienen que ser incluidos. Adaptar un minicuento usado en la prueba piloto es la solución a la que apunta el análisis de los resultados.



Cuadro 5. Como se cuenta en la colección de trabajos de Charles Sanders Peirce (1986), para que una cosa represente algo, esta debe ser significativa para alguien. En las comunidades de los Altos de Chiapas, el alacrán, más que por sus cualidades venenosas, es admirado como vaticinio de lluvia. Los pueblos tsotsiles creen al ver un arácnido de esta naturaleza que están próximos los días húmedos en la región, factor relevante para el progreso de sus cosechas.

Imagen	Atributo	Símbolo
	<p>A diferencia de la forma empleada para las dioses, forma circular; los ojos para representaciones humanas son almendrados, algunas veces carecen de pupila.</p>	<p>Por medio de los rasgos del rostro se caracteriza y da identidad a una cultura. La forma del ojo hace referencia a la población nativa de Mesoamérica.</p>
	<p>Los mayas la simbolizaban por medio de Ixchel, deidad caracterizada en códices como una mujer vieja. Su glifo corresponde al día caban.</p>	<p>De naturaleza femenina, representa la fertilidad y esta relacionada con la tierra, la siembra y la cosecha, al igual que el amor, la gestación, la medicina y los textiles.</p>
	<p>Las formas varían en relación al códice donde se muestre. En ocasiones se le atribuyen características antropomorfas. Las formas para las manchas son variadas.</p>	<p>Liderazgo, sacrificio y guerra. En algunas ocasiones está asociado con la clase social alta; en el Popol Vuh se utiliza para representar los conceptos de fuerza y ferocidad.</p>
	<p>Las formas curvas son muy recurrentes para dibujar al nenúfar. Sobre los tallos delgados se representan las hojas y flores, usualmente de manera aislada.</p>	<p>Según los mayas es la creación; refleja la vida, la muerte y la regeneración. En Mesoamérica se utiliza al igual que otras flores como una puerta al inframundo.</p>
	<p>Representadas en las culturas prehispánicas de variadas formas; desde el uso del realismo hasta elementos estilizados que sirven de ornamentación.</p>	<p>Considerada símbolo de transformación. En los mitos de diversos pueblos es empleada como fuerzas sobrenaturales, divinas o cósmicas.</p>
	<p>Figura de cuatro lados cuya base es uno de ellos. Sus características principales son la misma longitud de lados y la perpendicularidad de las diagonales.</p>	<p>Para los tsotsiles es la representación de la tierra. Los mayas consideraban que esta era un plano sostenido por cuatro deidades o bacabob.</p>

Cuadro 6. Iconografía tsotsil.

	Zinacantán	Porcentaje que ocupa en el estado
Población total	36,489	0.8%
Total de escuelas en educación básica y media superior	109	0.5%
Total de escuelas de educación secundaria	13	0.7%
Número de alumnos en Escuela Secundaria Técnica No. 105	100	0.03%
Total de alumnos entrevistados	28	0.01%

Cuadro 7. Cifras según Censo de Población y Vivienda INEGI 2010 e Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación 2011/2012.



Figura 23. Se elaboró un plegable con la canción *La sirenita* de Francisco Gabilondo Soler; las ilustraciones están hechas con técnica acrílica y los grados de iconicidad empleados aluden a representaciones mayas. Los colores de personajes y escenarios fueron elegidos de acuerdo al interés de los niños por las tonalidades saturadas.

FRAGMENTO DEL PLEGABLE LA SIRENITA, 2013, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.



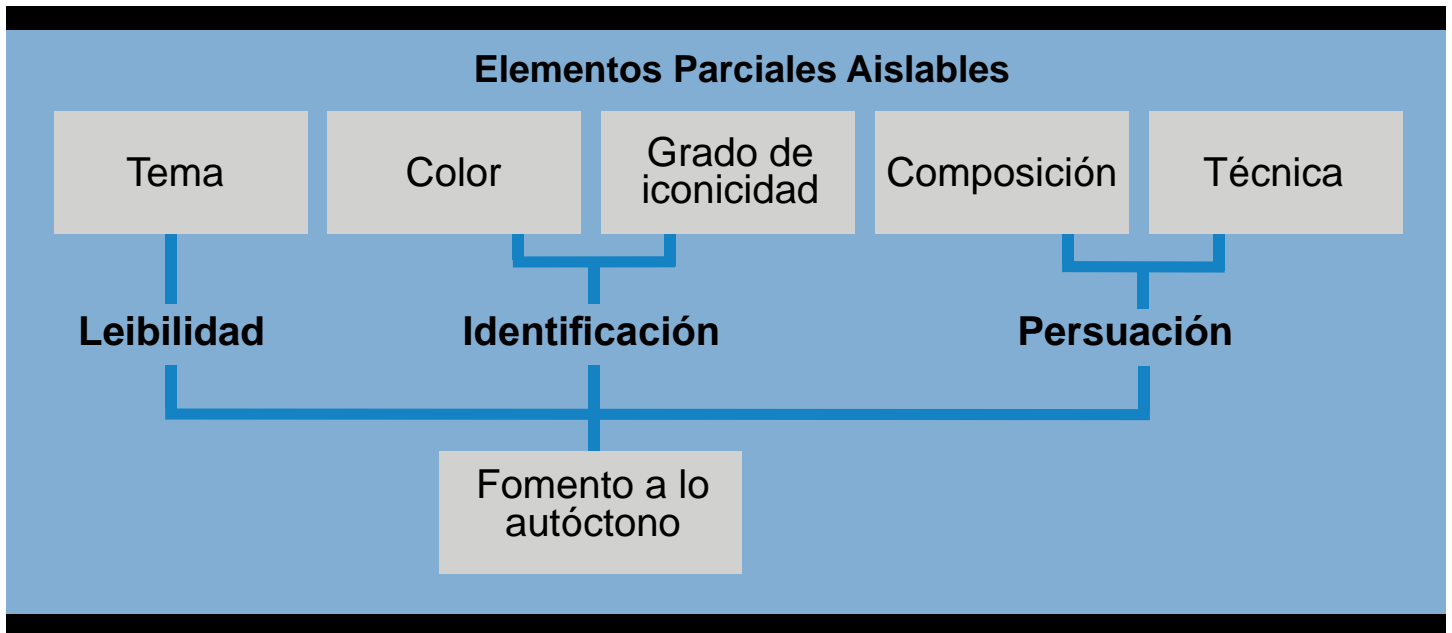
Figura 24. El diseño del álbum *Instrucciones para llorar* está basado en el cuento homónimo escrito por Julio Cortázar. Para este material se redujo la paleta de colores y empleó una técnica digital. Todos los elementos ilustrados se adaptaron a un formato cuadrado. En este libro se da mayor importancia a la ilustración que al texto.

FRAGMENTO DE INSTRUCCIONES PARA LLORAR, 2013, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUKLI KUKAYE.



Figura 25. La tercera propuesta hace referencia a un producto artesanal. Si bien, las imágenes se encuentran digitalizadas, la impresión fue en serigrafía. Al igual que el proyecto de *La sirenita*, los colores son luminosos y saturados; una diferencia marcada con los personajes del plegable, son los contornos marcados.

FRAGMENTO DE EL TOPO Y LA LUCIÉRNAGA, 2013, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUKLI KUKAYE.



Cuadro 8. Iconografía tsotsil.



Figura 26. Los niños de Zinacantán recibieron de diversas formas los tres cuentos presentados.

FOTOGRAFÍA DE PRUEBA PILOTO, 2013, IMÁGENES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

BIBLIOGRAFÍA

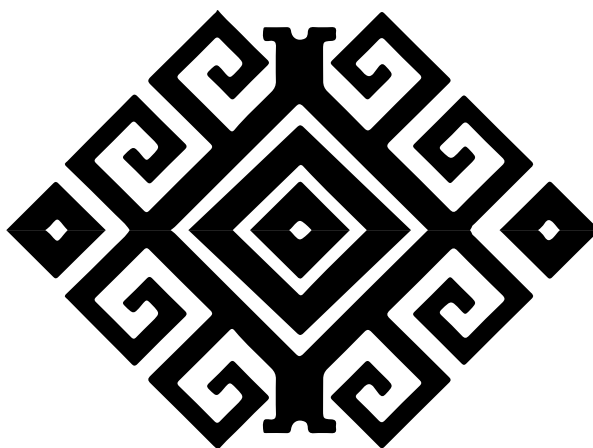
- Acaso, María** (2009). El lenguaje visual. Paidós. España.
- Almagia, Karolina** (2009). La transmisión de valores en los cuentos infantiles, en Revista Emakunde, No. 75. Pág 21. Euskadi. A.G. ELKAR, S. Coop.
- Barba Ahuatzin, Beatriz** (2009). Iconografía mexicana IX y X. Flora y fauna. México. Instituto nacional de Antropología e Historia.
- Barber, Benjamín** (1995). Jihad vs McWorld. Terrorism's Challenge to Democracy. Nueva York. Ballantine Books.
- Bedolla Pereda, Deyanira** (2002). Diseño sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto. España. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Bell, Daniel** (1977). Las contradicciones culturales del capitalismo. Madrid. Alianza.
- De la Dehesa, Guillermo** (2000). Comprender la Globalización. España. Alianza Editorial.
- De la Peña, Guillermo** (2002). La antropología Sociocultural en el México del Milenio. Búsquedas, encuentros y transiciones. México. Fondo de Cultura Económica.
- Embriz Osorio, Arnulfo** (2012). México. Lenguas Indígenas Nacionales en Riesgo de Desaparición. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Esteinou Madrid, Jorge** (1982). Los medios de comunicación y la construcción de la hegemonía. México. Editorial Nueva Imagen.
- Fukuyama, Francis** (1992). El fin de la historia y el último hombre. Argentina. Editorial Planeta.
- Galperin, P. Ya** (1986). Antología de la Psicología Pedagógica y de las Edades. La Habana, Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- García González, E.** (2005) Vigotski. La construcción histórica de la psique. España. Trillas.
- García Mahiques, Rafael** (2009). Iconografía e iconología. España. Editorial Encuentro.
- Gombrich, Ernst** (1980). El sentido del orden. Gustavo Gili. España.
- Hernández, Carlos** (2014). Entrevista sobre Zinacantán. Zinacantán, Chiapas.
- Hernández, María Eugenia** (2010). ¡ibatik ta k'ejimol!. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Jung, Carl Gustav** (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo. España. Paidós.
- Labinowicz, Ed** (1998). Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. México. Addison-Wesley Iberoamericana.
- López Sánchez, Javier** (2010). Catalogo de las Lenguas Indígenas Nacionales. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas.
- Martín González, Juan José** (1989). Iconografía e iconología como métodos de la historia del arte, Cuadernos de Arte e Iconografía, tomo 2 No.3. Pág 11-26. España. Dialnet.
- Merrill, William** (2012). Ciclos de México. Fiestas de los pueblos indígenas. México. Instituto Nacional de Lenguas Indígenas. Mexico-North Research Network.

- Moreau, M. L.** (1994). Los campos de la psicolingüística del niño. *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 10, 55-74.
- Morris, Walter** (2009). *Diseño e Iconografía Chiapas. Geometrías de la imaginación*. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Panofsky, Erwin** (1984). *Estudios sobre iconología*. España. Alianza Editorial
- Robledo, Gabriela** (2004). *México indígena. México Pluricultural*. México. Secretaría de Gobernación. Talleres Gráficos de México. Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
- Savater, Fernando** (1993). *Incluso los niños. Apuntes para una estética de la infancia*. Buenos Aires. La Marca Editora.
- Subirats, Eduardo** (2004). *Una última visión del paraíso*. México. Fondo de Cultura Económico.
- Vela, Enrique** (2012). *Mundo maya. Esplendores de una cultura*. *Arqueología Mexicana*. 44.
- Yúdice, George** (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era Global*. España. Gedisa Editorial.

❖ Capítulo IV ❖

4. PROPUESTA PERSONAL DE MINICUENTO ELABORADO BAJO EL CONCEPTO DE ÁLBUM ILUSTRADO

La metodología a emplear para la elaboración de una propuesta personal de minicuento elaborado bajo el concepto de álbum ilustrado debe estar registrada a detalle; si bien, en el proceso de investigación es incuestionable el apoyo de mecanismos examinados con anterioridad; el camino que va tomando el proyecto propone nuevas alternativas; mismas que obligan a anotarlas para futuras investigaciones. Respecto a la serie de pasos llevados a cabo para la realización de ilustraciones, cabe señalar la importancia de los mismos al presentar el producto final al segmento de lectores elegido; en otras palabras, los resultados, satisfactorios o no, son los que dan sentido a la proposición inicial y por tanto hay que puntualizarse.



4.1 Metodología para la elaboración del álbum ilustrado.

4.1.1 Recabar la información

Es contradictorio pensar que un mismo método funcione para todos los proyectos de diseño gráfico; a pesar de ello, el proceso de obtener, organizar, procesar y presentar la información es constante. Apropiándose de la serie de pasos propuestos por Jorge Frascara (2000) es como se decidió completar el álbum ilustrado, sin dejar de considerar algunos aspectos particulares del contexto. Para llegar al desarrollo del proyecto se llevaron a cabo diversas actividades, mismas que se explicaron en los dos primeros capítulos y se resumen en cinco puntos a continuación:

Primera definición del problema: al identificar la problemática y necesidad primordial, se plantearon diversos objetivos. Ante la minoración de las actividades propias de la etnia tsotsil en Zinacantán, se propuso crear un álbum ilustrado que permitiera el acceso a la cultura universal y a la vez mostrar parte de sus costumbres.

Recolección de información: para definir de forma precisa el producto que lograra la meta trazada se reunió información de diversos aspectos. Al ser una propuesta personal de narración corta a diseñar, la investigación bibliográfica tuvo que hacerse desde un modelo de comunicación, como el minicuento y los fundamentos de la ilustración. De igual forma se realizaron actividades de campo que permitieran comprender y conocer parte de los parámetros empleados en el arte tsotsil.

Segunda definición del problema: al tener la información del minicuento, la ilustración y los elementos representativos de la región tsotsil se tomaron algunas decisiones. Fue primordial

el análisis, interpretación y organización de los datos obtenidos de forma bibliográfica y en investigaciones de campo para el desarrollo de la estrategia gráfica, así se crearon tendencias o posibles soluciones lógicas. A través de tres cuentos ilustrados bajo un margen de incertidumbre, se hizo un testeo preliminar. Fueron cinco los elementos parciales aislables considerados para comprobar la proposición inicial del trabajo y llegar a la solución integral: tema, color, grado de iconicidad, composición y técnica.

Determinación de objetivos: bajo la premisa de Frascara (2000) Lo que la pieza debe hacer, más que lo que debe ser se llevaron algunas adecuaciones. Al observar los resultados del testeo preliminar fue necesario realizar algunas modificaciones en los objetivos específicos de tal forma que se lograra la meta planteada en un principio.

Tercera definición del problema: Si bien, el proyecto fue planteado para provocar en los niños zinacantecos la admiración por su identidad; la técnica y composición debía ser una propuesta personal. Saber los límites en el proceso creativo permitió conectar ambos aspectos sin perder los propósitos. El minicuento, al igual que los trazos, proporciones y colores debían aludir a formas reconocidas dentro de la comunidad; no obstante, el método para ilustrar tenía que reforzar la idea. Una técnica digital lograba la atención de los niños; sin embargo, el acrílico trabajado con disposición, como método tradicional, lograba conseguir lo mismo y reafirmaba su acervo; por ello, el proyecto final se correspondía a un soporte clásico.

4.1.2 Desarrollo del proyecto

Para la elaboración de las ilustraciones se empleó un código que fuera comprendido por

los niños. Al ser fundamental la comprensión del mensaje por parte de los receptores se utilizó un sistema de signos visuales universales aunados a elementos reconocidos en la zona tsotsil.

4.1.2.1 Descripción del proceso de realización de ilustraciones

Al igual que el texto, las ilustraciones, consideradas imágenes para el análisis, debían permitir crear representaciones diversas; en otras palabras, era obligatorio hacer uso de elementos que estimularan la imaginación y así se crearan historias alternas.

En la primera etapa, para proyectar o sustituir la realidad de la parte escrita, se consideró el tipo de signo o grado de iconicidad apropiado al contexto y edad de los lectores.

Un nivel de iconicidad medio bien podía rescatar las características principales de los objetos, plantas o animales originales empleando a la vez rasgos no propios pero aceptados y reconocidos convencionalmente (véase Figura 27).

El discurso denotativo que manifiesta el primer personaje se planteó de tal manera se creará empatía con los niños (véase Cuadro 9,

10 y 11). Con respecto al discurso connotativo y desde los arquetipos de C. Vogler, el tlacuache, personaje principal, representa al héroe del cuento y es quien realiza las acciones; La imagen representa el primer enunciado de la historia: Había una vez un tlacuache enamorado de la luna.

Como herramienta de organización se recurrió a la composición descrita en el tema 4.1.2.4 De esta forma el tlacuache, además del resto de los personajes obedecieron a una distribución típica en el arte tsotsil: la composición desmesurada.

4.1.2.2 La temática. El minicuento de El tlacuache y la luciérnaga

La narración marcada para el álbum ilustrado es una propuesta personal que cuenta con las características de un minicuento. Por medio de seis episodios se pretende mostrar valores universales como el amor, valentía, solidaridad, fraternidad, amistad y respeto; conceptos promovidos en la actualidad y fundamentos en las Normas Internacionales de Derechos Humanos.

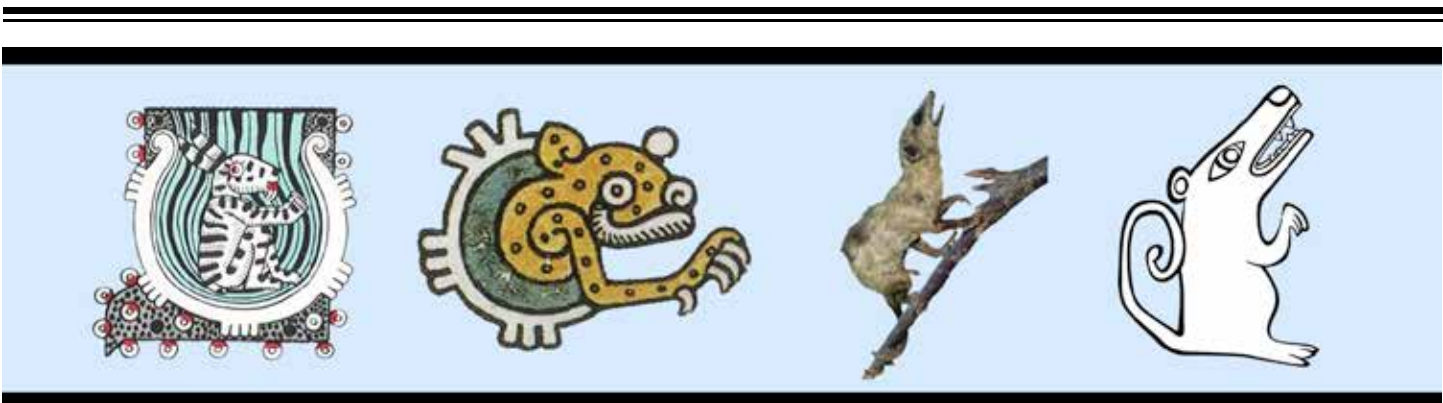


Figura 27. En la elaboración del tlacuache, personaje principal del cuento, se usaron como referencias algunas representaciones de animales en la mitología nahuatl como la de Metztli, deidad de la luna, o la del jaguar en algunos códices; para las proporciones del cuerpo se rescataron las formas originales del mamífero.

ELABORACIÓN DEL TLACUACHE, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

Al ser una composición destinada a niños zinacantecos; necesariamente fue traducida a la lengua tsotsil (véase Cuadro 12).

4.1.2.3 Las formas, colores y técnicas alusivas a Zinacantán.

Henry Cariello, cronista de Zinacantán, comenta que aunque los dibujos representados en la zona tsotsil parten de un simbolismo transmitido a través de las generaciones, hoy en día la preocupación radica más en el agrado personal. Al mismo tiempo que se representan formas habituales a sus costumbres, se emplean elementos del gusto popular.

Por el lado del rombo y las figuras que proceden de él, en esencia, la técnica se conserva. Con respecto a la flora y fauna tejida, al igual que los elementos típicos se observan personajes discordantes al contexto. Si bien, la semejanza en las proporciones es evidente, cada artista estampa libremente su sello personal viéndose contrastada así la rigidez del bordado con las desenvueltas figuras.

En relaciones a los colores; desde el año 2000, los colores oscuros como el violeta, azul y verde se han visto en la confección de sus prendas; no obstante, a partir de agosto del año 2013, mes en que se celebró la feria de San Lorenzo Mártir, el magenta se ha hecho presente tanto en la ropa como en el resto de lo producido de forma artesanal.

Como se mencionaba en el capítulo dos, el trabajo más representativo es el bordado y los derivados de él, cualquier otra actividad que se disponga necesariamente sugiere el uso de técnicas tradicionales.

En suma, para aludir a una temática zinacantea, el empleo de colores oscuros junto con el magenta, animales y plantas de la región, además de un método tradicional como

el acrílico, podrían favorecer el objetivo de despertar el interés de los niños.

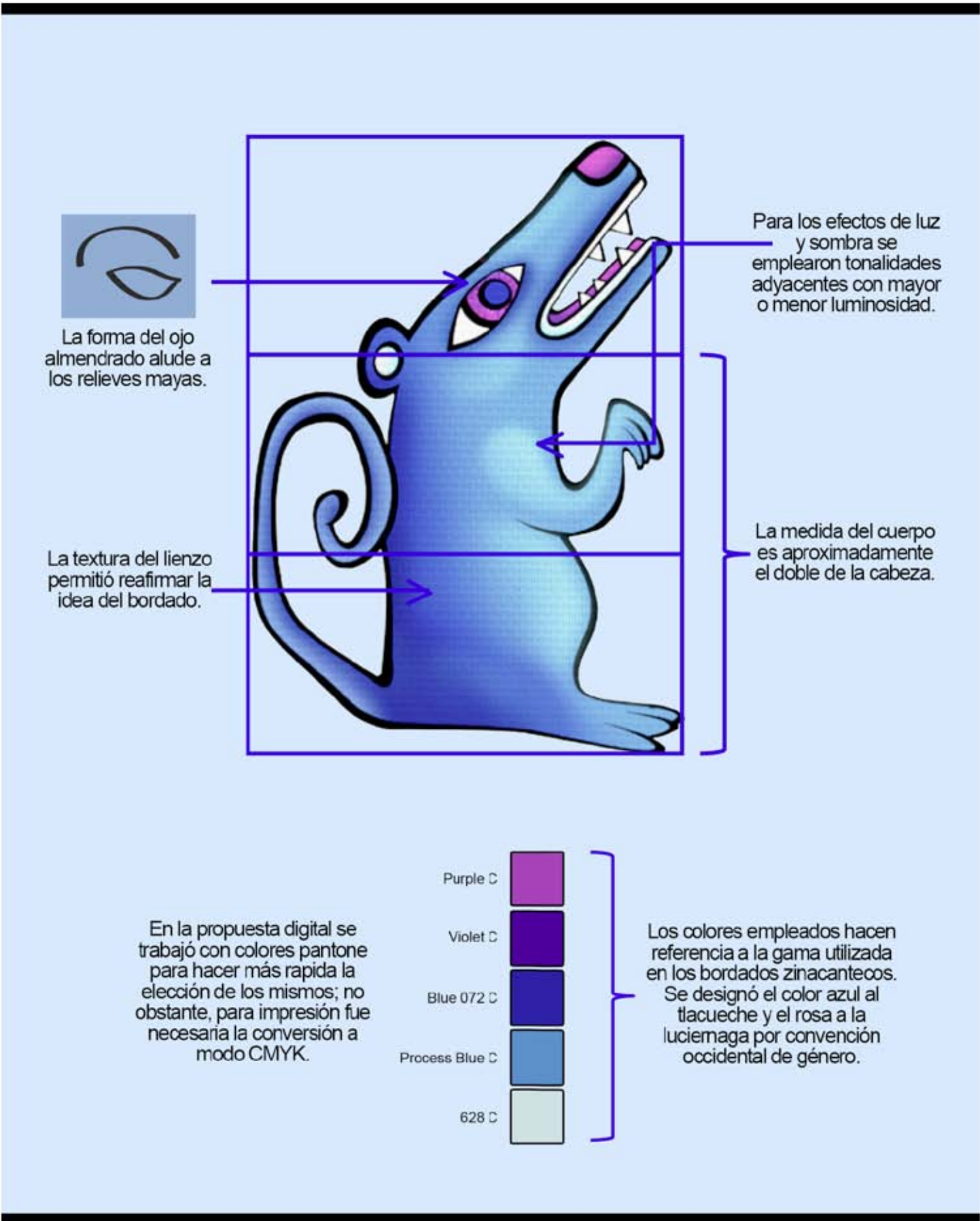
4.1.2.4 La composición de las ilustraciones

Gran parte de la indumentaria usada en Zinacantán es de índole tradicional; su confección y diseño aún dependen de técnicas textiles prehispánicas y es el telar de cintura el instrumento más empleado.

4.1.2.4.1 El telar de cintura como retícula en la composición.

En la región, este método aún se transmite de manera oral. A través de la imitación se aprende el oficio heredado desde hace siglos; es la poetisa Lexa Jiménez quien relata en un poema para el periódico La Nación que fue la luna quien enseñó a tejer al pueblo tsotsil “Ustedes deben tejer, les dijo a las primeras madres; ustedes deben hilar, les enseñó a tejer desde allí arriba. Así fue que empezó el tejido” (Hernández, 2013). La técnica consiste en una serie de hilos o estambres, originalmente hechos de lana, distribuidos verticalmente a palos que servirán para tensar. En un extremo se sostiene el bordado a un árbol o columna, por el lado contrario es la cintura de la tejedora quien cumple esta función; posteriormente se comienza a trenzar de forma horizontal y es la experiencia de quien borda la promotora de tan variadas formas.

Una de las principales características del tejido es el ancho; al ser la cintura de quien borda la medida, en ocasiones se cosen piezas sueltas. Además de reconocer la imaginación de las artesanas, muchas veces se reconoce la región o el estatus al que pertenece. No solo los colores y motivos son el sello distintivo; el cuidado de los acabados continuamente definen donde se realizó el trabajo.



La forma del ojo almendrado alude a los relieves mayas.

Para los efectos de luz y sombra se emplearon tonalidades adyacentes con mayor o menor luminosidad.

La textura del lienzo permitió reafirmar la idea del bordado.

La medida del cuerpo es aproximadamente el doble de la cabeza.

En la propuesta digital se trabajó con colores pantone para hacer más rápida la elección de los mismos; no obstante, para impresión fue necesaria la conversión a modo CMYK.

- Purple C
- Violet C
- Blue 072 C
- Process Blue C
- 628 C

Los colores empleados hacen referencia a la gama utilizada en los bordados zinacantecos. Se designó el color azul al tlacueche y el rosa a la lucimaga por convención occidental de género.

Cuadro 9. Elementos que conforman al personaje principal.



En el minicuento, la luciérnaga representa al mentor, figura que ayuda al protagonista a alcanzar su objetivo. Para su representación gráfica se tomaron como referencias imágenes de mariposas hechas de manera artesanal en México, además de iconos prehispánicos.



La luna es el objetivo en la historia, simboliza la meta que tiene que lograr el protagonista; su diseño dentro del álbum está basado en artesanías mexicanas y formas mayas para representar este cuerpo celeste.



El murciélago es el emblema de Zinacantán, por tal razón fue elegido para aparecer dentro de los personajes principales. En el desarrollo de esta figura se utilizaron las proporciones y formas que aparecen en vestigios de procedencia maya.



Cuadro 10. Elementos que conforman a los personajes principales.



Zinacantán se caracteriza por el cultivo de diversas flores para su comercialización; en gran parte de sus bordados se plasman escenas de dicha actividad. El álbum cuenta con imágenes de esta naturaleza en alusión al tema.



En la actualidad Zinacantán se distingue por bordar animales ajenos a la zona; sin embargo, al igual que los tlacuaches, las comadrejas y las iguanas son animales típicos. Dentro de la historia, se les da la debida importancia y se emplean como personajes secundarios.



Cuadro 11. Flora y fauna dentro del álbum.

El tlacuache y la luciérnaga	Jkot uch xchiuk li kukaye
Había una vez un tlacuache enamorado de la luna.	Ti vo'nee oyto'oy jkot uch le'k chil li jcholmetike.
Este buscaba llamar la atención de ella.	Li uche skotol k'uspas yo'o xi'cheota muk'e.
Pero no lo conseguía.	K'usic mu xu yu'un.
Pidió ayuda a sus amigos para alcanzarla.	Isk'an koltael yu'un ta xchi'iltak yo'o st'aoc.
Aun así, no logró nada.	Ispas li k'usi abate, pero muk'u pas yu'un.
Los resultados eran desastrosos.	Naka chopol ilok li k'usi spase.
El empeño por conseguir su objetivo aumentó.	A li suokole mas itsatsu'b.
Sin embargo, las consecuencias también crecieron.	Li schopolale mas imok'ib.
Cansada de ver los intentos del tlacuache, la luciérnaga decidió llevarlo.	Li kukaye lu'bxaox ta sk'elel k'usi tspanan li uche, tsonop chik'echel.
Pero al llegar, la luna no emitió sonido alguno.	K'alal k'otike, li jcholmetike mubu k'opoj jset'uk.
De regreso, el tlacuache comprendió que lo valioso de su vida estaba en la tierra.	K'alal isutal li uche iyil ti k'usi mas leke teionox ta bamil.

Cuadro 12. Minicuento *El tlacuache y la luciérnaga*.

Si bien gran parte de las representaciones iconográficas empleadas en el arte textil de los Altos de Chiapas repercute en otras actividades, el principio de cómo se confecciona también podría utilizarse de fundamento para la ilustración.

Al partir de la idea del tejido basado en hilos verticales y horizontales fue como se decidió diseñar una retícula de columnas e hileras que permitieran la colocación de los elementos a diseñar (véase Figura 28).

Como el formato determinado por la medida de los pliegos fue de 21 cm, el espacio de trabajo se delimito de igual forma en 21 celdas, cada una formada por las 7 columnas y las 7 hileras dispuestas. A su vez, cada cuadro de 9 cm² fue dividido en 4 para el futuro trabajo en ellos. Finalmente, se dispuso trazar una serie de diagonales que facilitarían algunas imágenes a ilustrar (véase Cuadro 13).

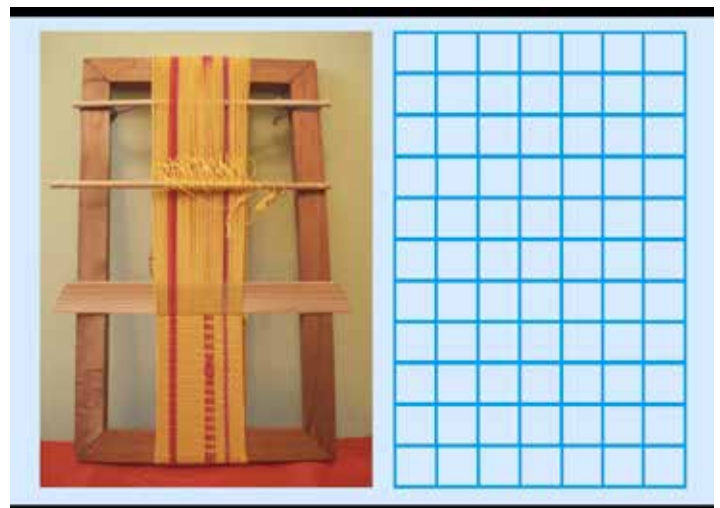
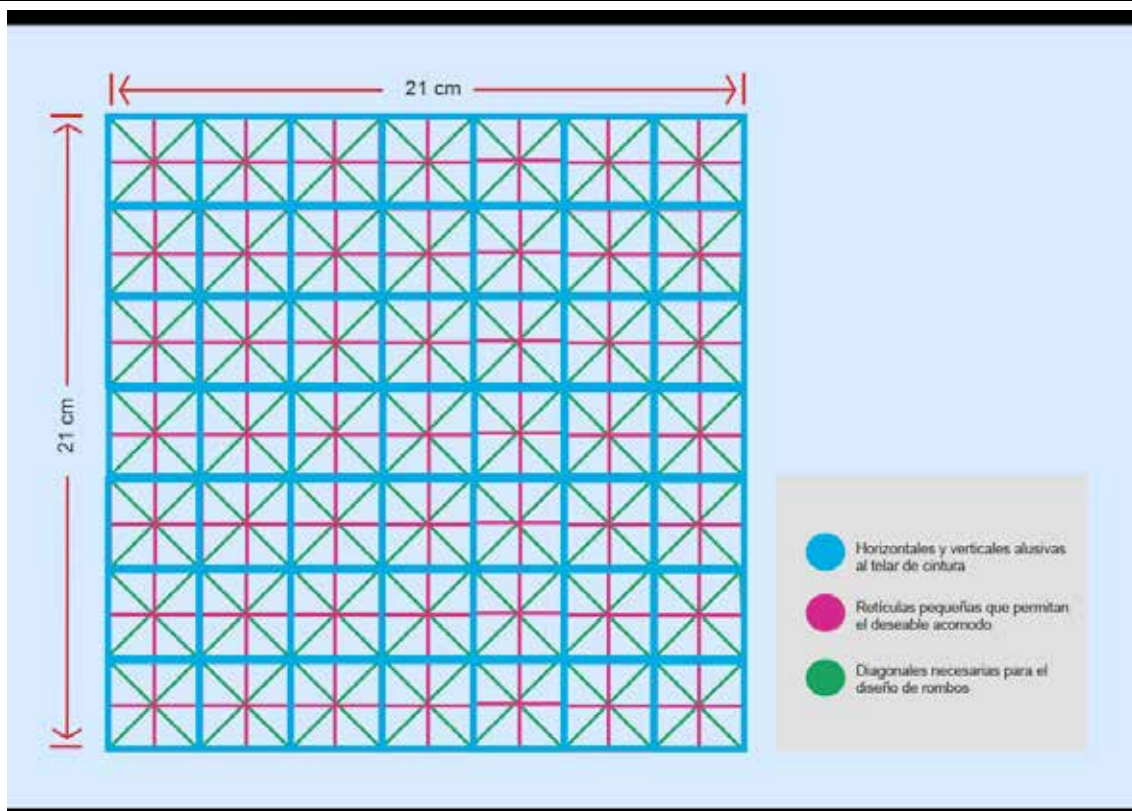


Figura 28. El telar de cintura en Zinacantan es practicado exclusivamente por mujeres. Los tejidos obtenidos a través del telar de cintura consisten en una serie de hilos vesticales y horizontales semejantes a una reticula de trazo. Este principio es empleado para distribuir los elementos del álbum ilustrado *El tlacuache y la luciérnaga*.

TELAR, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.



Cuadro 13. Tener un mayor número de celdas permite el mejor aprovechamiento del espacio. Líneas diagonales que justifiquen otras posiciones son necesarias para las ilustraciones del cuento.

4.1.2.4.2 La religión y la imagen de la cruz. Formas que permiten la distribución de las ilustraciones.

El sincretismo que se vive en los pueblos tsotsiles ha permitido conciliar diversos rituales precolombinos con los principios y normas de comportamiento instruidos por el catolicismo. El papel que tiene la religión es tan significativo que gran parte de las actividades realizadas dependen directamente de él; las autoridades locales, elegidas para gobernar en el periodo de un año, cumplen tanto funciones políticas como religiosas.

Cada comunidad tiene a un santo patrono, figura de la fe cristiana al que se le asignan atributos indígenas. Además de ser considerados benefactores se les asocia con cuerpos celestes, deidades prehispánicas o fuerzas de la naturaleza. Un claro ejemplo es la relación que existe entre el Dios cristiano y el sol o la Virgen María y la Luna.

Las representaciones de la cruces han sido honradas desde los primeros ancestros. Ya los mayas veneraban a la Cruz Parlante que según algunos investigadores significa la centralidad cosmológica (Freidel, 1993). Representado como un árbol o una planta de maíz antropomórfica, el icono venerado aún en el siglo XX por los tsotsiles (Holland, 1964), es el elemento que surge del centro de la tierra y la conecta con el cosmos, icono que con el tiempo ha alterado su forma y significación.

Con la llegada de los españoles, la cruz permaneció pero sufrió ligeramente en cuanto a forma, se vio así alterada forzosamente en su concepción. La cruz latina, formada por dos rectas de distinta medida, donde la más pequeña representaba tres cuartas partes de la más larga, ahora ya no representaba equilibrio

sino sacrificio; no obstante, fue asimilada afablemente por los nativos.

En la actualidad la imagen de la cruz es acompañada de figuras geométricas como el rombo; diseños que en dependencia con la forma y el color adquieren múltiples significados.

En gran parte de los pueblos indígenas es el cuadrado la forma a la que recurre para plasmar la visión que tiene de las cosas o contar historias relacionadas con el cosmos y la tierra. Cuando éste se rota 45° o emplea de forma repetida adquiere dinamismo y adquiere complejidad (véase Figura 29); como dice Walter Morris “ El cuadrado que se coloca sobre uno de sus ángulos se transforma en mapa estelar, casa solar por donde transita la tierra equidistante o estrellas octagonales que se repiten infinitas en un universo que se ordena sin intermitencias” (Morris, 2009, 13).

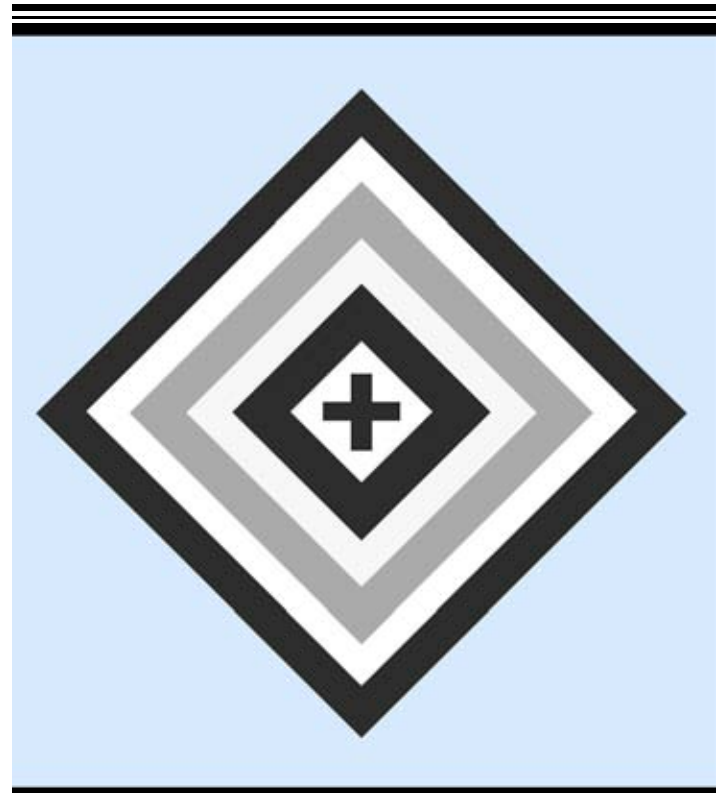


Figura 29. *Sjol Jtotic* o Cabeza de Nuestro Padre el Señor es personificado por el sol en el imaginario de las tejedoras.

ROMBO, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

Sedicequemuchosdelosdiseñosempleados para contar los relatos, particularmente en los bordados, son intercambiables (Morris, 2009); si bien, puede trabajarse de forma indistinta con los elementos que se tienen, podrían emplearse como base para colocar nuevas imágenes. Si se toma como fundamento este razonamiento no es desfavorable situar las ilustraciones de una

obra infantil en la figura de una cruz, cuadrado o rombo.

Para ubicar a los personajes y los componentes ambientales del minicuento se optó por hacer uso de la Cruz Parlante, la Cruz Latina y la Cabeza de Nuestro Padre el Señor como parte del formato (véase Figuras 30, 31 y 32).

Figura 30. *La Cruz Parlante*, representa el equilibrio y el contacto con el cosmos.

CRUZ PARLANTE, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

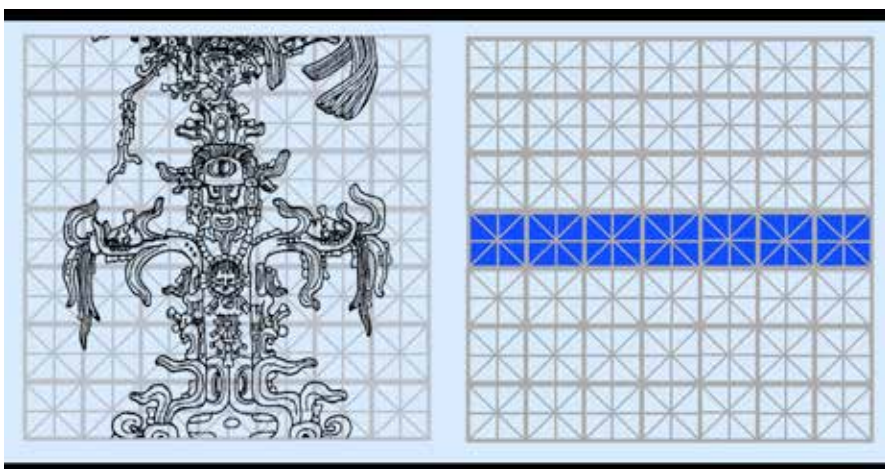


Figura 31. *La Cruz Latina* se colocó hacia la derecha y denota continuidad, al igual que el rombo.

CRUZ LATINA, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

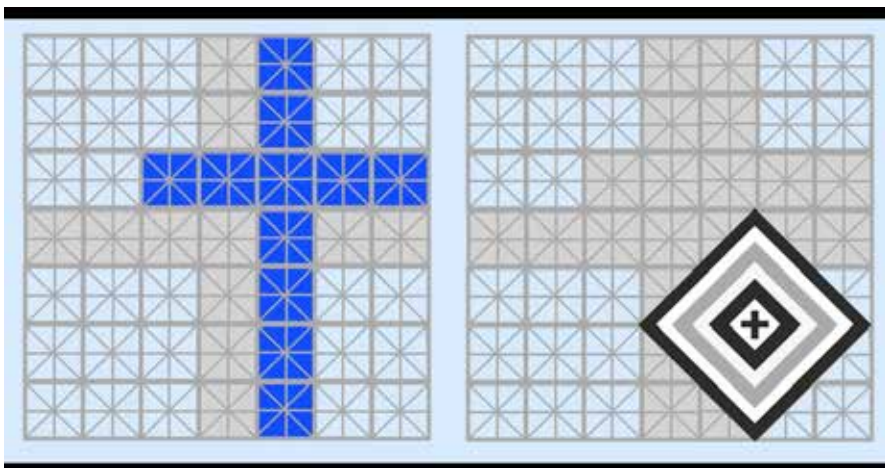
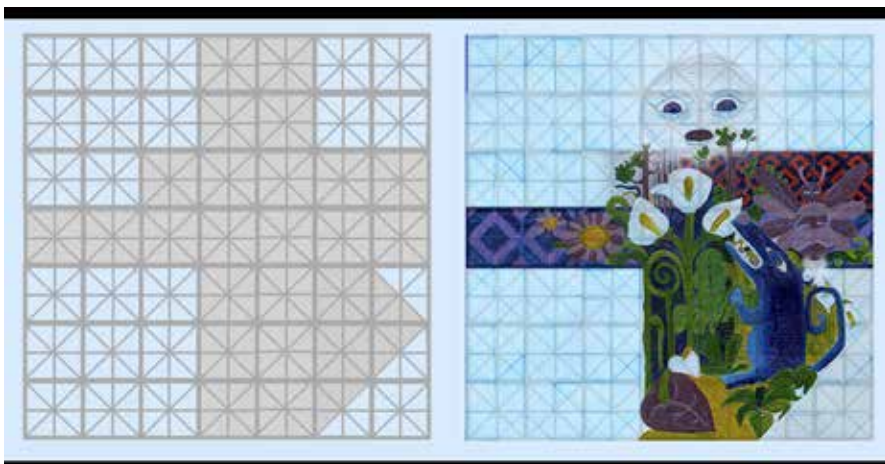


Figura 32. La composición al hacer referencia a un tejido adquiere solidez.

COMPOSICIÓN, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.



4.2 El producto final

4.2.1 Propuestas de álbumes ilustrados

Luego de haber bocetado y seleccionado las escenas para el minicuento *El tlacuache* y *la luciérnaga* se dispuso a representarlos mediante dos técnicas: la acrílica y la digital. La proposición inicial del proyecto exponía que un álbum ilustrado que incluyera formas y procedimientos tradicionales de la región difundiría formas ideológicas y estéticas autóctonas; bajo esta premisa se buscó una técnica de pintura común en Zinacantán; sin embargo, dentro de su producción artística no figuraba ningún método pictórico habitual. En una entrevista con Carlos Hernández (2014) y luego de tareas de observación en la biblioteca municipal de Zinacantán, además de revisiones en el área bibliográfica de la Secundaria Técnica No. 109 y en la librería de la Casa de la Cultura, se dedujo que en una ilustración, el collage y el acrílico eran técnicas que los niños zinacantecos reconocían (véase Figura 33).



Figura 33. Muchos de los álbumes en las bibliotecas de Zinacantán fueron ilustrados con técnicas variadas; un ejemplo de ello son los libros trabajados por Joel Franz Rosell, ilustrador cubano que usa los pasteles, el collage y los acrílicos.

COLLAGE DE ÁLBUMES, 2013, IMÁGENES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

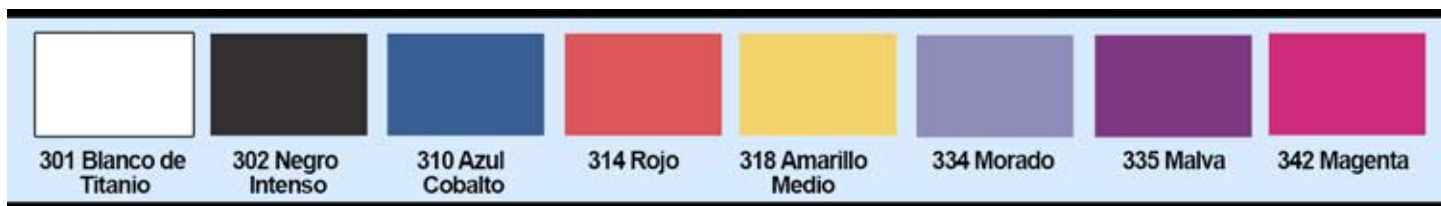
Para la segunda propuesta se siguieron algunos procedimientos de la ilustración digital; esta opción se eligió al tomar como base el planteamiento que expresa que los niños y jóvenes son afines con formas y mecanismos relacionados con el momento en que viven (Sartori, 1998); se entiende entonces que si el ilustrador hace uso de técnicas digitales en la elaboración de su obra, puede conseguir los objetivos de la misma junto con el aprovechamiento y gusto de los lectores.

4.2.1.1 Propuesta en Acrílico

El acrílico es una técnica que ofrece muchas ventajas como el uso de nuevas capas por encima de las superficies ya pintadas o su combinación con otras técnicas. Para su uso en las ilustraciones del álbum se siguieron una serie de pasos que se describen a continuación.

Selección de la marca y los colores: al existir un sinnúmero de presentaciones y marcas de pinturas acrílicas, se optó por emplear una que tuviera un pigmento espeso y así no tener que dar dos o tres capas para obtener la intensidad adecuada. Se adquirieron los colores básicos: blanco de titanio, negro intenso, azul cobalto, rojo y amarillo medio (véase Cuadro 14); sin embargo, también se utilizaron morado, malva y magenta claro para lograr de forma eficaz la paleta de colores alusiva a los bordados zinacantecos. Fue necesario un sellador barniz para los acabados brillantes y transparencias.

Opciones de pinceles: se utilizaron dos tipos de pinceles; de punta plana y redondos; ambas formas de materiales sintéticos. Los puntos fueron variados, los más grandes como el 8, 10 y 12 sirvieron para pintar los fondos; los medianos se emplearon en los personajes y elementos ornamentales, al igual que para las sombras y luces de los mismos; los puntos más



Cuadro 14. Tonos elegidos de la carta de colores Acrílico Politec L-300.

pequeños como el 0 y el 1 fueron los encargados de los contornos y detalles finales.

Material Adicional: Para empezara trabajar era esencial tener a la mano un godete con múltiples espacios para los colores y sus combinaciones, además de recipientes para el agua limpia y el lavado inmediato de los pinceles; de igual forma, servilletas de papel y tela se requerían para quitar los excesos de pintura. Contar con este material en el lugar de trabajo permitió avanzar de manera rápida.

El sustrato para pintar: El material sobre el que se realizaría la obra debía concordar con la técnica de acrílicos; por esta razón se trabajó sobre Fabriano blanco de 300 g, papel a base de fibras algodonasas que crea textura en las imágenes y es capaz de absorber el agua suficiente. Las ilustraciones originales debían tener la misma medida planteada para la reproducción a escala o un tamaño superior; al considerar esto y saber que el tamaño de los pliegos es de 70 x 100 cm, se cortaron cuadros de 23 x 23 cm.

Los bocetos finales hechos sobre bond, luego de ser editados con el software de Adobe Photoshop se imprimieron sobre el papel Fabriano, de esta forma se protegía la imagen original y no se trabajaba repetidamente; posteriormente se fijaron las ilustraciones sobre tablas de madera comprimida y así lograr mayor rigidez al aplicar la pintura.

Aplicar la técnica: Luego de haber organizado el material en el espacio con la luz necesaria para trabajar cualquier momento del día, se dispuso comenzar a dar color. Se hicieron las combinaciones antes de iniciar y no a medida que se iba trabajando, de esta forma se obtuvieron los colores requeridos y se evitaron problemas de tonalidades diferentes en elementos iguales.

Si bien, se recomienda empezar pintando el fondo (McNee, 2010), las ilustraciones propuestas para el álbum El tlacuache y la luciérnaga requerían un tratamiento diferente. Al sugerir un bordado tsotsil, resolvió trabajarse directamente sobre los personajes y objetos ornamentales; y, darle un procedimiento diferente al fondo (véase Figuras 34 y 35).

Se aplicó un color *base*²⁰ para cada elemento; este se usó al mismo tiempo en cada una de las diez ilustraciones donde se requería el mismo tono; Los primeros colores aplicados fueron los claros, posteriormente los de valor medio para terminar con los oscuros.

Para las luces y sombras se determinó colocar la fuente de luz primaria en la parte superior, lugar donde se encuentra el personaje de la luna; la técnica a emplear fue húmedo sobre *seco*²¹, así se lograron degradar los claros y oscuros hacia el color base. Finalmente se agregaron detalles en algunos elementos y se determinó usar esmalte en aerosol para reforzar el brillo (véase Figura 36).

²⁰ Tonos sólidos; colores sin luces ni sombras.

²¹ Aplicación de pigmentos húmedos sobre superficies ya pintadas y secas.



Figura 34. Para el fondo se creó con acuarelas un patrón a base de triángulos que asemejara la textura de un tejido; este se reprodujo una serie de veces en el software Adobe Photoshop y se colocó en la parte posterior de las ilustraciones.

TEXTURA DE LOS BORDADOS, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.



Figura 35. También se utilizaron patrones de rombos alusivos a Zinacantán para complementar parte del fondo.

PATRONES EN LOS BORDADOS, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.



Figura 36. En el proceso de pintado de las ilustraciones se aumentaron algunos detalles no contemplados inicialmente.

ELABORACIÓN DEL ÁLBUM, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHIUK LI KUKAYE.

4.2.1.2 Descripción de las imágenes

*El lenguaje visual*²² usado en las ilustraciones del álbum *El tlacuache y la luciérnaga* está planteado para ser comprendido por los niños zinacantecos luego de observarlas; esto, sin necesidad de alargar el tiempo de contemplación y diseccionar detenidamente cada una de las partes que la componen; sin embargo, se sabe que en la práctica, los lectores tendrán múltiples interpretaciones.

La descripción del conjunto de ilustraciones elaboradas se fundamenta en la información recabada en los tres primeros capítulos; no obstante, para su organización, se recurrió a la propuesta de análisis de María Acaso (2009) que sugiere en cuatro puntos la forma para comprender y explicar una imagen.

Primer paso: para comenzar con el análisis de las ilustraciones es indispensable clasificar el tipo de *producto visual*²³ con el que se trabaja; identificar las características manifiestas a simple vista y las funciones para las cuales fueron hechas.

Las ilustraciones realizadas para el álbum son de corte infantil y están destinadas para niños del municipio de Zinacantán, Chiapas. Su formato es cuadrado y se idearon para ser reproducidas sobre cualquier tipo de papel compatible con el offset tradicional. El uso de las luces y sombras es elemental por lo que la percepción bidimensional es evidente (véase Figura 37).

Segundo paso: el estudio del contenido del producto visual se lleva a cabo en dos etapas; la primera consiste en identificar todos aquellos elementos narrativos como son personajes,

objetos y hechos; la siguiente fase está constituida por el análisis iconográfico o los significados que el ilustrador sugiere para cada componente.

En el minicuento *El tlacuache y la luciérnaga* se utilizan seis personajes comunes en los Altos de Chiapas; estos son los siguientes: tlacuache, luna, luciérnaga, comadreja, iguana y murciélago. Todos los elementos se encuentran distribuidos dentro de una retícula formada por dos cruces y un rombo. Tanto los personajes como el resto de los componentes de la imagen están organizados de forma aglomerada. La atmósfera en la que se desarrolla la historia está compuesta por vegetación alusiva al ecosistema zinacanteco; se rescata la forma del alcatraz y el girasol. Para complementar la composición, se emplean hileras de figuras romboidales. La paleta de color usada se basa en tonalidades azules, verdes y violetas. Por ser un producto dirigido a niños, fue forzoso el uso de niveles icónicos figurativos; fue así como pese a representarse a los personajes en posiciones básicas (frente y perfil) no se omiten los rasgos característicos del elemento real. El significado de cada ilustración se fundamenta tanto en los arquetipos universales de la literatura infantil como en la cosmogonía tsotsil; para explicar las características y conceptos que representan las imágenes, se presenta el Cuadro 15.

Tercer paso: este punto consiste en relacionar el producto visual con el contexto donde se realizó. Conocer datos sobre el autor, los motivos por los que creó la obra, en que momento y con que herramientas se trabajó ayudan a encontrar un significado más concreto.

²² Según María Acaso (2009), el lenguaje visual es el mensaje que comunica cualquier imagen.

²³ Es el artículo u obra que contiene la imagen a analizar.



Figura 37. La propuesta indica que haya una ilustración por página del álbum.

PROPUESTA EN ACRÍLICOS, 2014, ILUSTRACIONES PERSONALES JKOT UCH XCHUUK LI KUKAYE.

Elemento	Grado de significación				Análisis Iconográfico	
Tlacuache	Figuración		●		Abstracción	Protagonista; es quien realiza las acciones de la historia. Representa el concepto principal del minicuento, <i>el amor</i> ²⁴ o admiración que se puede llegar a tener por una cosa o persona; además de la valentía.
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia			●	Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	
Luna	Figuración		●		Abstracción	Es el objetivo a alcanzar, simboliza las metas a fijarse en la vida, muchas veces poco viables. Su presencia da paso a todos los acontecimientos en la historia, sucesos relacionados con las motivaciones y direcciones a tomar para lograr un objetivo.
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia			●	Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	
Luciérnaga	Figuración		●		Abstracción	Cumple el papel de mentor; es la encargada de ayudar al protagonista a lograr sus objetivos y evidenciar la enseñanza del minicuento. Está asociada con la solidaridad, amistad, <i>fraternidad</i> ²⁵ y respeto planteadas en la narración.
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia			●	Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	
Flora	Figuración		●		Abstracción	Contextualiza la historia, hace referencia a la comunidad de Zinacantán. Es el lugar donde se realiza la trama que por los colores y formas utilizados hace referencia a un espacio fantástico.
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia	●			Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	
Comadreja, iguana y murciélago	Figuración		●		Abstracción	Animales típicos de Zinacantán que hacen la función de personajes secundarios; representan al igual que la luciérnaga, la solidaridad, amistad, fraternidad y respeto.
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia			●	Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	
Rombos ornamentales	Figuración			●	Abstracción	Fondo de las ilustraciones que reafirma la idea de un producto realizado con <i>parámetros tsotsiles</i> ²⁶ .
	Simplicidad	●			Complejidad	
	Monosemia			●	Polisemia	
	Originalidad			●	Redundancia	
	Denotación			●	Connotación	

Cuadro 15. Análisis de los personajes del álbum ilustrado *El tlacuache y la luciérnaga*.

²⁴ Se emplea el concepto desde el punto de vista de la inteligencia emocional.

²⁵ Hace referencia al gesto de lealtad que se tiene por los amigos.

²⁶ Los rombos ornamentales en ocasiones varían de acuerdo a la región tsotsil donde se elaboran.

Por ser una tarea personal, puede hablarse de manera precisa sobre la razón exacta del proyecto. Tanto el minicuento como las ilustraciones fueron la herramienta gráfica para contar una experiencia propia y dar testimonio del momento y lugar donde se llevaron a cabo. La necesidad de expresar un panorama de vida y compartirla a una comunidad del estado de Chiapas con múltiples necesidades fundamentaron la labor. *El tlacuache y la luciérnaga* fue el pretexto para narrar el tema del enfrentamiento entre lo utópico y las metas realizables, la importancia de los medios para lograr los objetivos, el apoyo de los amigos y la estabilidad de los valores universales. Si bien, se plantea que para conseguir cualquier propósito hay que arriesgarse y explorar nuevas alternativas, también se dice que lo significativo se cimienta en la familia.

Cuarto paso: Por la edad de los lectores, tanto las imágenes como el texto son percibidos de *manera literal*²⁷. Cuenta Mónica Gómez, niña entrevistada en la Secundaria Técnica de Zinacantán a cargo del director Carlos Hernández (2015): “Había una vez un tlacuache, una luciérnaga y un murciélago que platicaban con la luna. Un día la luciérnaga y el tlacuache llegaron a la luna pero se aburrieron y regresaron a la tierra”.

4.2.1.3 Diseño editorial

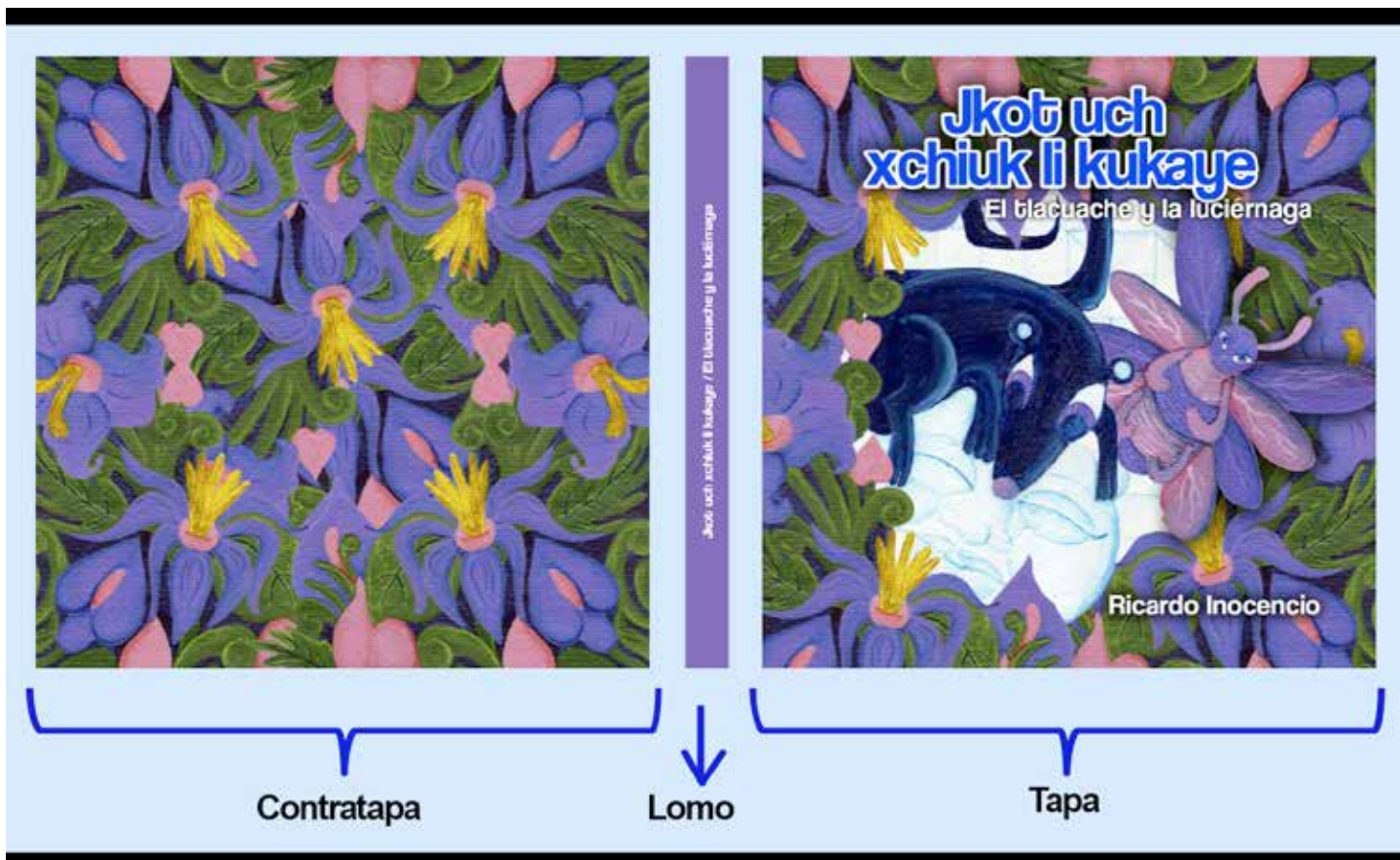
La primera propuesta para la reproducción a escala del álbum es en formato tradicional de

libro; de esta forma se sugiere un presupuesto austero para la edición y se busca proyectar formalidad.

Se plantean tapas duras; cubiertas rígidas de 21 x 21 cm que protejan el interior del libro y que reflejen su *contenido*²⁸. La ilustración elaborada para esta sección muestra a los personajes principales: tlacuache, luna y luciérnaga, rodeados de flores encontradas en los tejidos zinacantecos. El título se encuentra tanto en tsotsil como en español en la parte superior central; el nombre del autor en la esquina inferior derecha. El lomo del álbum tendrá 21 cm de alto por 1 cm de ancho, en el aparece nuevamente el título del álbum. En la contratapa aparece flora referente a Zinacantán (véase Cuadro 16). El diseño de las guardas se hizo con el patrón romboidal empleado anteriormente como fondo de las ilustraciones del minicuento. En esta ocasión su función fue decorativa. El interior del libro consta de 24 páginas de 20 x 20 cm cada una, programadas a imprimirse en selección de color. Al principio aparece la portada con el título del minicuento y en la parte posterior se hayan los créditos de la obra. Las siguientes 2 páginas contienen la primera ilustración; el texto se encuentra justificado del lado inferior izquierdo y dado que la historia aparece tanto en tsotsil como en español, se le da mayor jerarquía a la primera lengua; la imagen está ubicada al costado derecho. Para el resto de la narración se utilizó la misma solución editorial (véase Cuadro 17).

²⁷ La edad de los niños zinacantecos entrevistados, además de los inconvenientes para expresarse en el idioma español, hacen que las descripciones del álbum ilustrado sean literales; no obstante, los dibujos que realizaron como complemento de su explicación, mostraron alternativas diferentes. Mientras Mónica Gómez, niña zinacanteca, cuenta que un tlacuache, acompañado de una luciérnaga y un murciélago hablaban con la luna, representa gráficamente una situación diferente; dibuja junto a los personajes mencionados, una figura con rasgos humanos de carácter femenino; la posición y los elementos que aparecen dan a entender que es una mujer regando flores.

²⁸ Se plantea que la temática tsotsil se vea reflejada en todo el álbum ilustrado; desde las tapas hasta en la organización de la información adicional.



Cuadro 16. Tapas del álbum ilustrado *El tlacuache y la luciérnaga*.

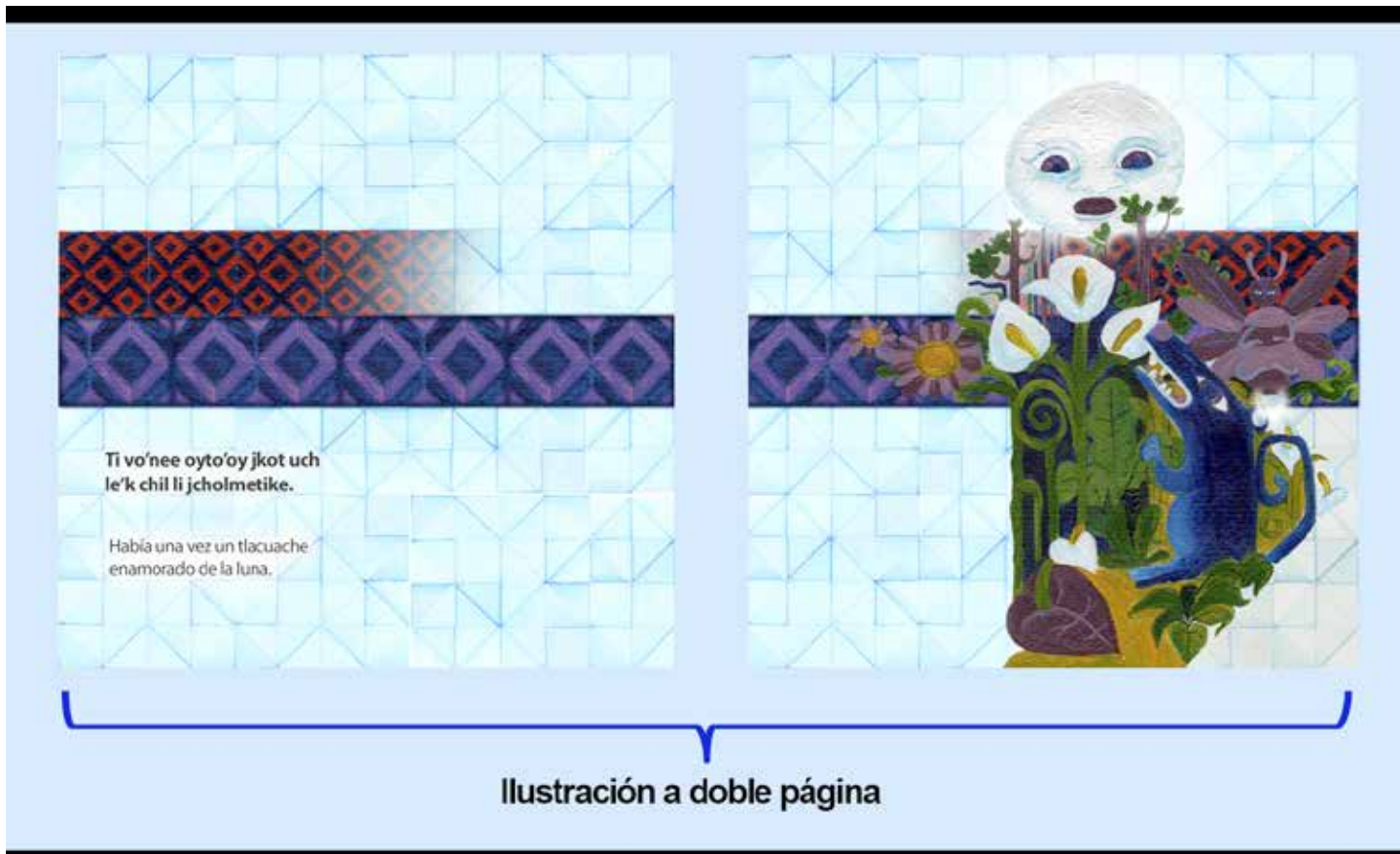


Ilustración a doble página

Cuadro 17. Interiores del álbum ilustrado *El tlacuache y la luciérnaga*.

4.2.1.4 Lineamientos técnicos

Al considerar que El tlacuache y la luciérnaga es un proyecto de ilustración y diseño, se siguieron los lineamientos que establece una editorial para sus publicaciones.

CUBIERTA (INDESIGN CS6)

1. Se calculó la medida del lomo; en libros de no más de 99 páginas, el primer dígito de la cantidad total equivale a 1 cm.
2. La ilustración utilizada se encuentra en tif, CMYK, a 300 dpi.
3. En el documento las líneas guías de corte y lomo están especificadas.
4. Se recopilaron todas las fuentes utilizadas en el documento.
5. No existen objetos bloqueados.
6. Se verificó que el archivo esta guardado en InDesign CS6.

INTERIOR (INDESIGN CS6)

1. El libro está revisado por un editor y diseñador. Se consideraron datos de portada, créditos, etc.
2. Se verificó la cantidad de páginas del libro; estas son múltiplos de 8.
3. Las normas generales de diseño editorial se han respetado: comienzos en página impar, última página del libro en blanco para colofón, etc.
4. Se revisó que el documento tenga todas las fuentes.
5. Los vínculos cumplen con las características de resolución (300 dpi). Las imágenes vinculadas están en CMYK. En el texto, no se usan colores RGB.

ELABORACIÓN PS PARA PDF

1. Una vez revisado, se creó un post script (ps) desde el documento de InDesign.

RESGUARDO

1. Se creó un resguardo en CD.

Es importante considerar todos los lineamientos técnicos si el producto final de la investigación esta planteado para ser impreso y distribuido.

4.2.2 Propuesta Digital

Para la segunda propuesta se trabajó con herramientas digitales. Se partió de los bocetos elaborados para la técnica de acrílicos; no obstante, los resultados finales fueron diferentes. Con los dibujos ya hechos prosiguió a escaneárseles a 300 dpi y limpiarlos con la asistencia de Adobe Photoshop; de esta forma, el proceso de vectorizado fue más rápido y

sencillo. Para convertir los bocetos en trazos reconocibles por la computadora se empleó el software Adobe Illustrator. Cabe señalar que el tamaño de los dibujos obedecía a la medida especificada para las ilustraciones, 21 x 21 cm. Posteriormente se exportaron los contornos trazados al programa Adobe Photoshop y fue aquí donde se colocó a cada elemento el color base, las luces, las sombras, el fondo y el resto de los elementos (véase Figura 38).

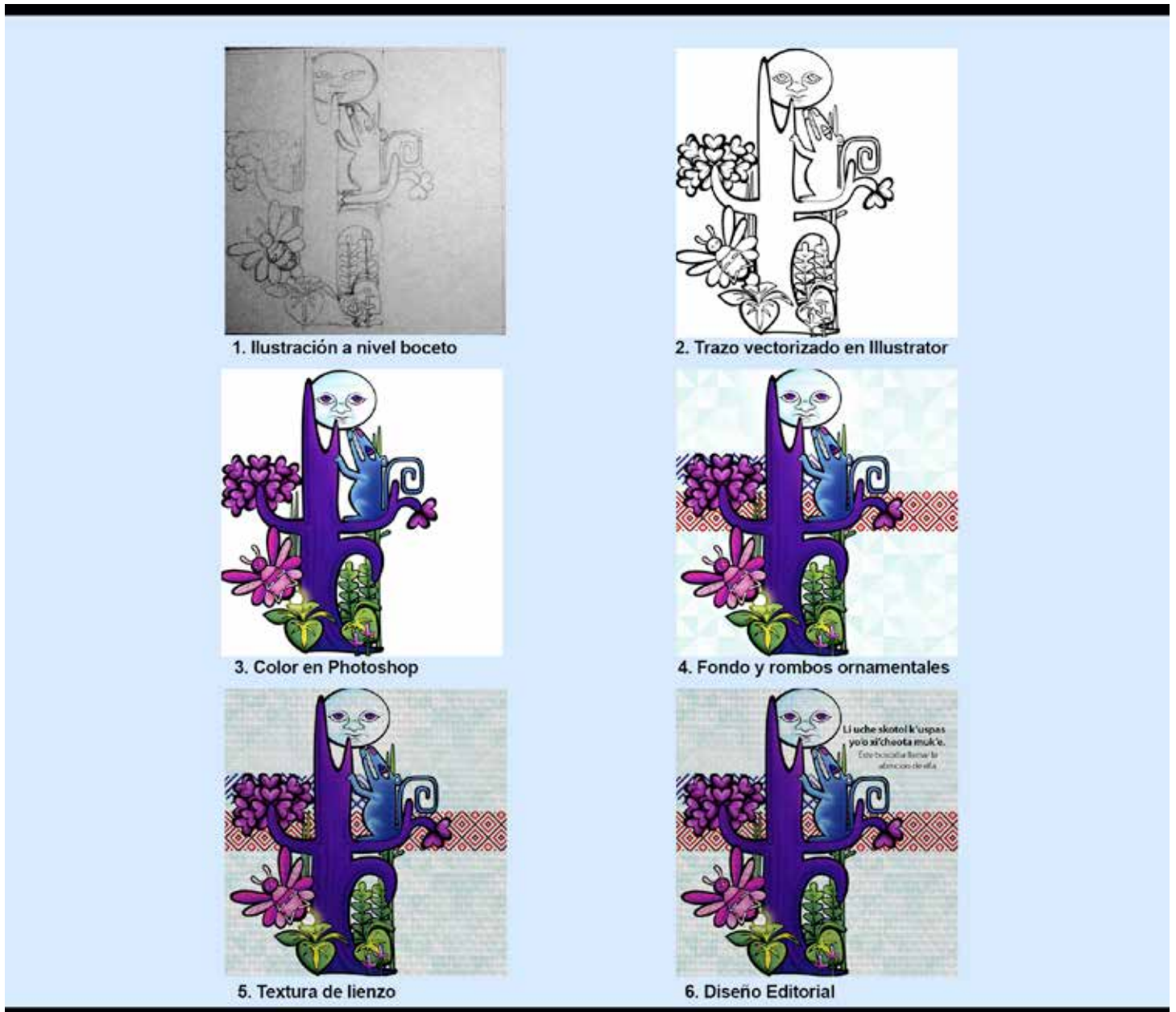


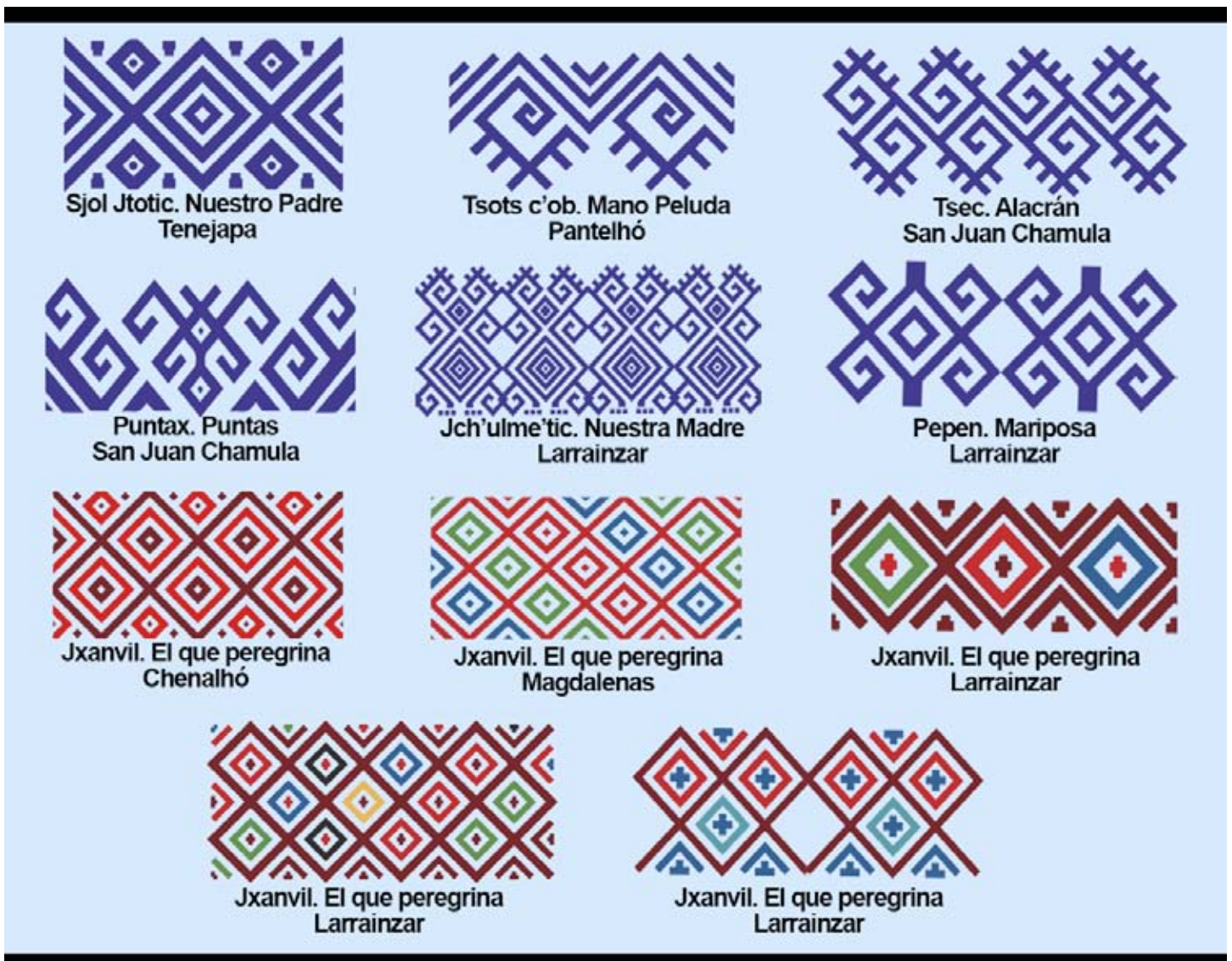
Figura 38. El proceso de digitalización fue similar en cada ilustración. Para el diseño editorial se recurrió a la retícula de manuscrito (este punto se detalla en el tema 4.2.2.2).

4.2.2.1 Descripción de las imágenes

El discurso proyectado por las ilustraciones en la planteamiento digital es similar al de las imágenes en acrílico; pese a que la técnica es diferente, las interpretaciones se asemejan. La singularidad evidente de la nueva propuesta es el uso de contornos bien definidos y la uniformidad en los degradados de color. Existe, además, un nuevo elemento que ofrece una lectura paralela; este se realizó usando como fundamento las

figuras de los rombos y su significado en la cosmovisión tsotsil.

Como se comenta en el tema 2.2.2, en Zinacantán, muchas de las historias contadas por medio del bordado están basadas en hileras de rombos, donde dependiendo de su ornamentación y color, es el significado que adoptan; así pues, usando once patrones de estos diseños iconográficos (véase Cuadro 18), se obtuvo una segunda narración en el álbum.



Cuadro 18. La lectura alterna en el álbum se hizo por medio de dos series de rombos. La primera consta de elementos azules que representan diversos elementos tsotsiles; la segunda esta hecha a base de figuras, en su mayoría, rojas y marrones; todas estas representan el concepto de caminante o peregrino.

Las formas romboidales ocuparon parte del espacio destinado al fondo. Estas se encuentran distribuidas de dos formas: la primera consiste en segmentos azules que corresponden a las hazañas por las cuales pasa el protagonista; la segunda es una hilera en donde predominan los tonos ocres y que representa el recorrido que se sigue (véase Cuadro 19). Literalmente, los rombos se muestran en dos hileras; en la primera se encuentra la representación tsotsil de: Nuestro Padre, mano peluda, alacrán, puntas, Nuestra Madre y mariposa; en la segunda se muestra diversas representaciones del caminante o peregrino. Bajo el tercer paso del análisis de la imagen de María Acaso (2009) se describe el camino que recorre una persona; recorrido con momentos de dicha pero también de dificultades, donde la familia y los amigos son con quienes se comparten dichos sucesos. En el Cuadro 20 se describen los conceptos tsotsiles que fundamentan lo anterior.

4.2.2.2 Diseño Editorial y lineamientos técnicos

La propuesta digital del álbum ilustrado El tlacuache y la luciérnaga se presenta en formato plegable; impresión de doce segmentos unidos entre sí que pueden doblarse para su organización, asemejando un acordeón. Cada sección de 21 x 21 cm es una ilustración diferente que en conjunto ofrecen al lector un panorama distinto. Se plantea que el contenido esté protegido por tapas duras cuyo diseño sea similar al hecho para la propuesta en acrílicos. El texto está justificando bajo *la retícula de manuscrito*²⁹; de esta forma, fue más libre el acomodo del mismo. Los lineamientos técnicos

considerados para la propuesta digital son los mismos establecidos en la versión acrílica (véase tema 4.2.1.4).

4.3 Los resultados

4.3.1 Presentación de propuestas a niños zinacantecos.

Luego de la interpretación de la información recabada sobre los conceptos de minicuento y álbum ilustrado; su adecuación a la estética tsotsil; y, algunas pruebas piloto, se presentaron las propuestas de El tlacuache y la luciérnaga a un conjunto de niños zinacantecos.

Para la presentación se trabajó de forma independiente con dos grupos de estudiantes de primero de secundaria, sus edades oscilaban entre los 11 y 12 años. Elementalmente se pretendían resolver 3 interrogantes: la familiaridad con que se recibieran los álbumes, la historia que pudieran contar las imágenes y la sensibilidad que estas causarían.

El conocimiento empírico que los niños tsotsiles tienen con los colores y las imágenes de flora y fauna es evidente; su estrecha relación con la elaboración de textiles hace que de manera irreflexiva reconocieran conceptos teóricos sobre el color y la forma. Si bien el minicuento presentado era nuevo para ellos, la empatía hacia él era clara. Escribe Yolanda González, niña de 11 años encuestada en el primer grupo (2015): “Me gustan los colores de mi mochila (rebozo) sobre el papel”; al igual que ella, varias niñas se sentían atraídas tanto por los colores como por la textura del papel.

En relación a los personajes ilustrados, pese a algunas contrariedades para identificarlos,

²⁹ También conocida como retícula de bloque; consiste en un área grande y rectangular que acoge los textos de manera voluble.

Primera parte



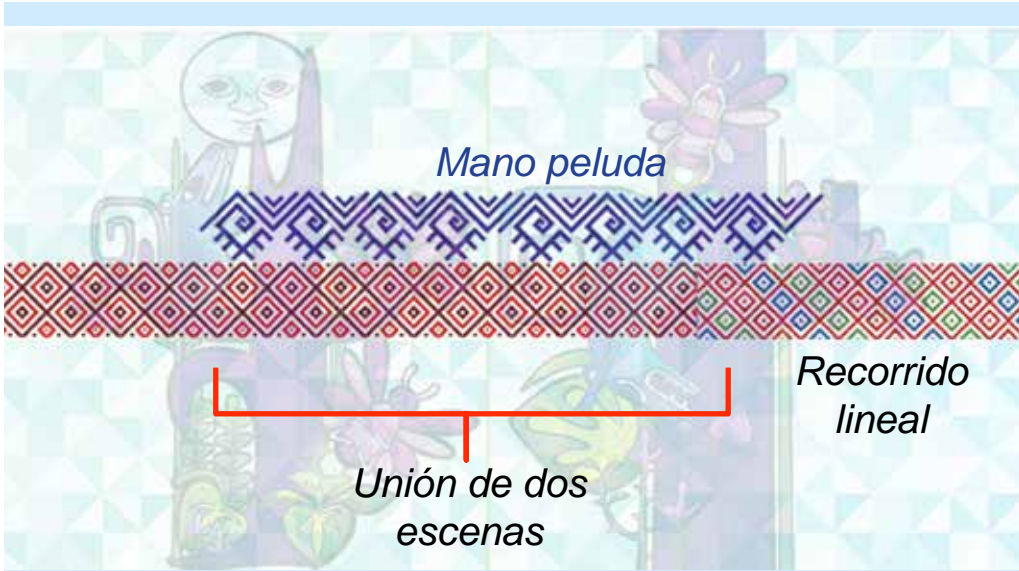
Segunda parte



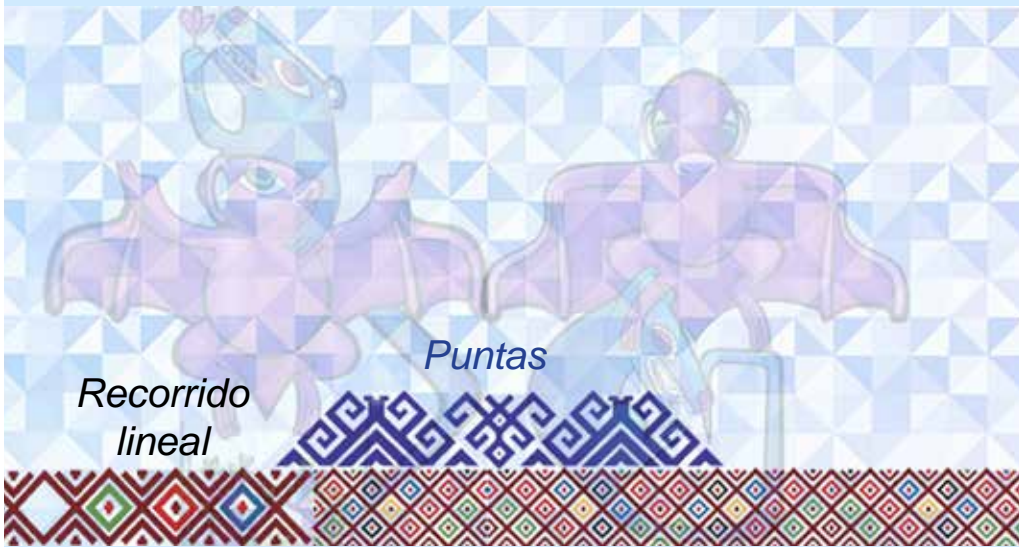
Tercera parte



Cuadro 19. Análisis de la historia paralela narrada en el álbum ilustrado *El tlacuache y la luciérnaga*. Con el soporte de los rombos, se propone contar una anécdota alterna; el camino formado por los patrones rojizos representan, según la cosmovisión tsotsil,



← El que peregrina (Magdalenas)



← El que peregrina (Larrainzar)



un hombre que camina; esto hace referencia a la trayectoria que se tiene a lo largo de la vida. En determinados momentos del recorrido se agregan diseños en tonalidades azules que indican sucesos importantes del cuento.

Elemento	Significado tsotsil	Adaptación para el cuento
Caminante (El que peregrina)	Nombrado de igual forma, el que no deja de caminar; es quien labra la tierra y se alimenta de ella.	Se emplea como protagonista de la historia.
Nuestro Padre	También representa al sol; simboliza el inicio de todo y es la base de su cosmovisión actual.	Representa los valores personales como base para actuar ante diversas situaciones.
Mano peluda	O monstruo del río; en varias narraciones tsotsiles es el antagonista que asusta o atrapa a deidades y humanos por igual.	Simboliza los problemas que se suscitan a lo largo de la vida.
Alacrán	Animal que en la mitología tsotsil se esconde en las piedras al ser castigado por haber picado al Rayo; se cree que su presencia llama a la lluvia.	Es usado como el apoyo al que se recurre para obtener provecho.
Puntas	Elemento que se encuentra en las esquinas de los bordados. No tiene un significado específico.	Se emplea para describir un momento más en la historia.
Nuestra Madre	Representa a la Virgen María y a la luna.	Es utilizada en la escena más importante de la narración, el instante en que el protagonista alcanza su objetivo.
Mariposa	Simboliza al sol y las puertas hacia nuevas posibilidades.	En la historia se emplea por su similitud de forma con la luciérnaga, personaje de la historia original.

Cuadro 20. Descripción de los elementos tsotsiles utilizados en la historia paralela del álbum ilustrado El tlacuache y la luciérnaga.

fueron apreciados en un principio y reconocidos luego de leer la historia escrita. La figura del tlacuache fue relacionado algunas veces con ratas, ratones y conejos; no obstante, la importancia de este en la historia fue percibida por los estudiantes. Antonio López del primer grupo encuestado (2015), comienza en el relato que se pidió escribieran luego de proyectar las imágenes: “Había una vez una rata que se enamoró de la luna...”.

Las historias creadas fueron diversas, casi en su mayoría basadas en la literalidad de las imágenes; sin embargo algunos conceptos universales planteados en la elaboración del proyecto fueron comprendidos; Al respecto, un enunciado pertinente es el final que Ángel Pérez del último grupo (2015) dio a la historia: “El tlacuache se enamoró de la luciérnaga porque esta era más valiente que la luna”.

La colaboración y entusiasmo de todos los participantes demostraron la afinidad con los álbumes presentados.

4.3.2 Selección de álbum ilustrado

Además de observar el tipo de recibimiento que los niños daban a cada propuesta de álbum ilustrado, se hizo la pregunta: ¿Cuál de los 2 cuentos te gusta más y porqué?.

Las respuestas estuvieron divididas; sin embargo, las razones fueron constantes. Diversos adjetivos como divertido, fuerte y llamativo se utilizaron para explicar los motivos de sus inclinaciones hacia determinada propuesta presentada. Mientras algunos empleaban el concepto bonito para describir los colores y las formas del primer álbum mostrado, otros lo utilizaban para referirse al segundo.

Los porcentajes obtenidos apuntaron a que la propuesta digital tuvo mayor aceptación; En el grupo inicial de niños, el 60% prefirió dicho libro; en el siguiente segmento encuestado el porcentaje incrementó y fue del 78.5 %. Si bien los términos empleados fueron diversos, estos se agruparon en categorías específicas que se muestran en el Cuadro 21 y 22.

Nombre del niño encuestado en el grupo 1	Acrílica	Razón por la afinidad del niño hacia el álbum	Digital	Razón por la afinidad del niño hacia el álbum
Clara Lucía Hernández Pérez	●	Composición	●	Trazos gruesos y continuos
Iginio Alfredo Sánchez Hernández			●	Textura del papel
Antonio Alejandro López Pérez			●	Colores vistosos
Yolanda Julieta González Hernández			●	Colores vistosos
María Cecilia López Hernández	●	Sobriedad de colores		
Juan Narciso Pérez de la Torre			●	Trazos gruesos y continuos
Mónica Gómez Shilón	●	Sobriedad de colores		
Miguel Ángel Jiménez Guzmán	●	Textura del papel		
Sandra Estefanía Gómez Pérez	●	Textura del papel		
Isela Esmeralda Pérez López			●	Colores vistosos
Rocío Griselda Hernández Hernández	●	Técnica		
José Nicodemo Gómez Gómez			●	Colores vistosos
Eleuterio Mariano			●	Colores vistosos
José Humberto			●	Colores vistosos

Cuadro 21. Lista de niños encuestados en el grupo 1. Escuela Secundaria Técnica de Zinacantán, Chiapas.

Nombre del niño encuestado en el grupo 2	Acrílica	Razón por la afinidad del niño hacia el álbum	Digital	Razón por la afinidad del niño hacia el álbum
Juan Francisco González Gómez			●	Colores vistosos
Josué Hernández Hernández			●	Colores vistosos
José Antonio González Hernández	●	Técnica		
Erick Israel Hernández Hernández			●	Formato plegable
Raúl Sergio Hernández Gómez			●	Colores vistosos
José Luis Pérez Pérez			●	Colores vistosos
Ángel Pérez Gómez			●	Trazos gruesos y continuos
María Jacinta Hernández Gómez	●	Textura del papel		
María del Carmen Méndez Gómez	●	Textura del papel		
Esteban Gómez Shilón			●	Trazos gruesos y continuos
Marco Antonio Pérez Pérez			●	Textura del papel
Cesar López de la Cruz			●	Textura del papel
Teresa Hernández Hernández			●	Textura del papel
Petra Alejandra Pérez Pérez			●	Colores vistosos

Cuadro 22. Lista de niños encuestados en el grupo 2. Escuela Secundaria Técnica de Zinacantán, Chiapas.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, María** (2009). El lenguaje visual. Paidós. España.
- Eco, Umberto** (2000). Tratado de semiótica. Lumen. España.
- Frascara, Jorge** (2000). Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito.
- Freidel, David** (1993). Maya Cosmos. Three Thousand Years on the Shaman's Path. New York. William Morrow & Co.
- Gombrich, Ernst** (1980). El sentido del orden. Gustavo Gili. España.
- Hernández, Carlos** (2015). Segunda entrevista sobre Zinacantán. Zinacantán, Chiapas.
- Hernández Sánchez, Melisa** (2013). Los tejidos mexicanos, una valiosa muestra de arte y cultura. 01 de febrero de 2013, de La Nación Sitio web: http://www.nacion.com/ocio/artes/tejidos-mexicanos-valiosa-muestra-cultura_0_1362063812.html
- Holland, William** (1964). Contemporary Tzotzil Cosmological Concepts as a Basis for Interpreting Prehistoric Maya Civilization en Revista American Antiquity Vol. 29 No. 3. Society for American Archaeology. Págs 301-306. México.
- McNee, Lori** (2010). Painting with acrylics. 11 de enero de 2010, de Fine Art Tips Sitio Web: <http://www.finearttips.com/2010/01/painting-with-acrylics-the-mystery-explained/>
- Morris, Walter** (2009). Diseño e Iconografía Chiapas. Geometrías de la imaginación. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Ortega, José Antonio** (2014). La alfabetización visual como premisa para el aprendizaje. 3 de marzo de 2015, de Ministerio de Educación y Ciencia de España Sitio Web: <http://ares.cnice.mec.es/informes/12/contenido/pagina%2087.htm>
- Sotelo Santos, Laura Elena** (2002). Los dioses del códice Madrid. México. UNAM



Conclusión



Hoy en día existe un sinnúmero de instituciones que buscan el fomento de la cultura y el rescate de prácticas heredadas desde épocas pasadas; varios de estos grupos, con intenciones justificadas pero sin el conocimiento suficiente han creado múltiples proyectos que en la búsqueda de la autovaloración de los pueblos y sus costumbres solo han conseguido la difusión turística y la llegada continua de investigadores, reporteros, fotógrafos o simples visitantes eventuales.

Diseñar un álbum ilustrado para niños zinacantecos que permitiera el acceso a la cultura universal y a la vez mostrara parte de sus costumbres fue una labor ardua y continua pero por medio de las actividades que se plantearon desde el primer capítulo, el objetivo se consiguió. Ciertamente, un cuento ilustrado que incluyera formas y colores tradicionales de la región tsotsil Zinacantán mostró la promoción de diversos valores contemporáneos y difundió a la vez formas ideológicas y estéticas autóctonas.

El álbum ilustrado con prácticas y procedimientos alusivos a Zinacantán fue recibido con afecto por los niños de la comunidad; Tanto la novedad como la identificación con las imágenes despertaron el interés. La promoción de diversos valores contemporáneos aunado a formas ideológicas y estéticas autóctonas se proyectó con notoriedad .

Al comienzo, para conocer las especificaciones teóricas y técnicas en la creación de un minicuento elaborado bajo el concepto de álbum ilustrado se recurrió a la investigación bibliográfica. Luego de un análisis crítico, reflexivo y activo se tomaron las medidas pertinentes para el resto del proyecto. La fase descriptiva de la información recabada fue imprescindible para comprender las posibles vías que se podían abordar; por otra parte, alcanzar un nivel más metódico posibilitó direccionar las futuras tareas hacia el propósito programado, desarrollar una propuesta personal bajo los parámetros estudiados.

Por las investigaciones realizadas y lo observado, se deduce que Zinacantán es un pueblo consciente de sus carencias pero que también reconoce el valor de su cultura. Se sabe que muchas de las tareas realizadas desde tiempos ancestrales se han modificado o perdido parte de la forma original; sin embargo

la esencia de las mismas aún subsiste. En la actualidad ya no solo se tejen figuras de venados e iguanas, ahora son delfines, koalas y todo tipo de animales conocidos en las revistas, televisión y el internet los que adornan su vestimenta. Las historias contadas en los bordados se han visto alteradas; no obstante, los colores, la técnica y la finalidad aun se transmite.

En el desarrollo del trabajo, se examinó el pueblo de Zinacantán desde dos perspectivas; la primera se basó en el análisis detallado de sus costumbres y tradiciones, además de los múltiples programas que se han hecho para fomentar su habla; de esta forma se fundamentó la idea de salvaguardarlo como municipio con una Lengua Indígena Nacional. En el segundo estudio, decidió observarse las cualidades de las imágenes producidas de manera artesanal en la región. Al conocer tanto la cosmogonía del lugar como los conceptos a utilizar para la elaboración del proyecto, se prosiguió a elaborar un minicuento con ilustraciones que se ajustará a las necesidades encontradas.

La metodología empleada en el proceso de creativo estuvo basada en una serie de pasos propuestos por Jorge Frascara (2000); estos fueron esenciales para encontrar las posibles soluciones; del mismo modo, se determinó implementar y registrar un conjunto de mecanismos personales que facilitarían la labor en Zinacantán. Si bien, por lo general, la elaboración de ilustraciones para niños es una tarea que recurre al dinamismo de las formas, para la elaboración de El tlacuache y la luciérnaga se hizo uso de una retícula; este elemento de diseño editorial no solo garantizó la organización de los elementos, sino permitió la fácil identificación de los lectores con los bordados y tejidos hechos en la región.

Para la gama de colores del álbum ilustrado se dispuso reducir la paleta de colores a magenta, azul, verde y rojo; favorablemente, la aprobación y gusto de los niños zinacantecos fue evidente. Si bien, Zinacantán no se encuentra ajeno a los modos y costumbres que sobresalen en el país, la percepción que tienen del uso del color es propia y única. Reducido conjunto de tonalidades llenas de luminosidad y saturación, hacen indiscutible la monotonía sin abandonar la pulcritud y placidez de las imágenes representadas.

La estimación que tiene la gente de Zinacantán de sí misma y lo que produce es irrefutable y continuará mientras existan actividades que promuevan la admiración por sus raíces. Es necesario proteger los conocimientos heredados a través de los siglos; pero más aún, amalgamarlo con lo nuevo.

Para conocer a una comunidad no basta con estudiarla detenidamente sino ser parte de ella y muchas veces para pertenecer a un entorno se necesita haber nacido y crecido ahí. Encontrar posibles soluciones a los problemas que se presentan en un grupo diferente al propio implica comprender su cosmovisión, comprometerse con sus necesidades y entender si ciertamente el tema representa un problema para ellos.

❖ Dummy ❖

Tapa



Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

✠ Dummy ✠

Contratapa



Año: 2015

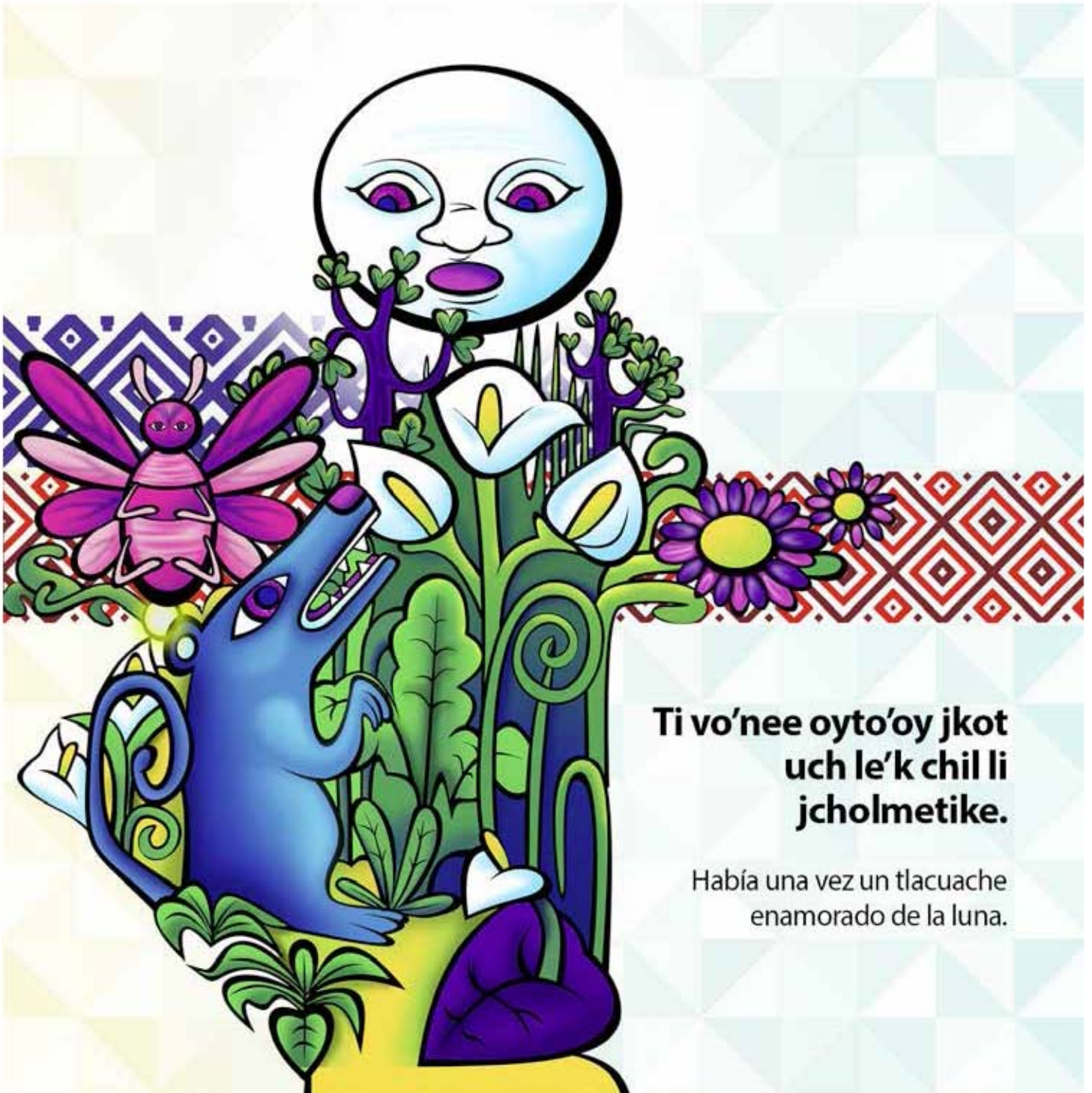
Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 1



**Ti vo'nee oyto'oy jkot
uch le'k chil li
jcholmetike.**

Había una vez un tlacuache
enamorado de la luna.

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

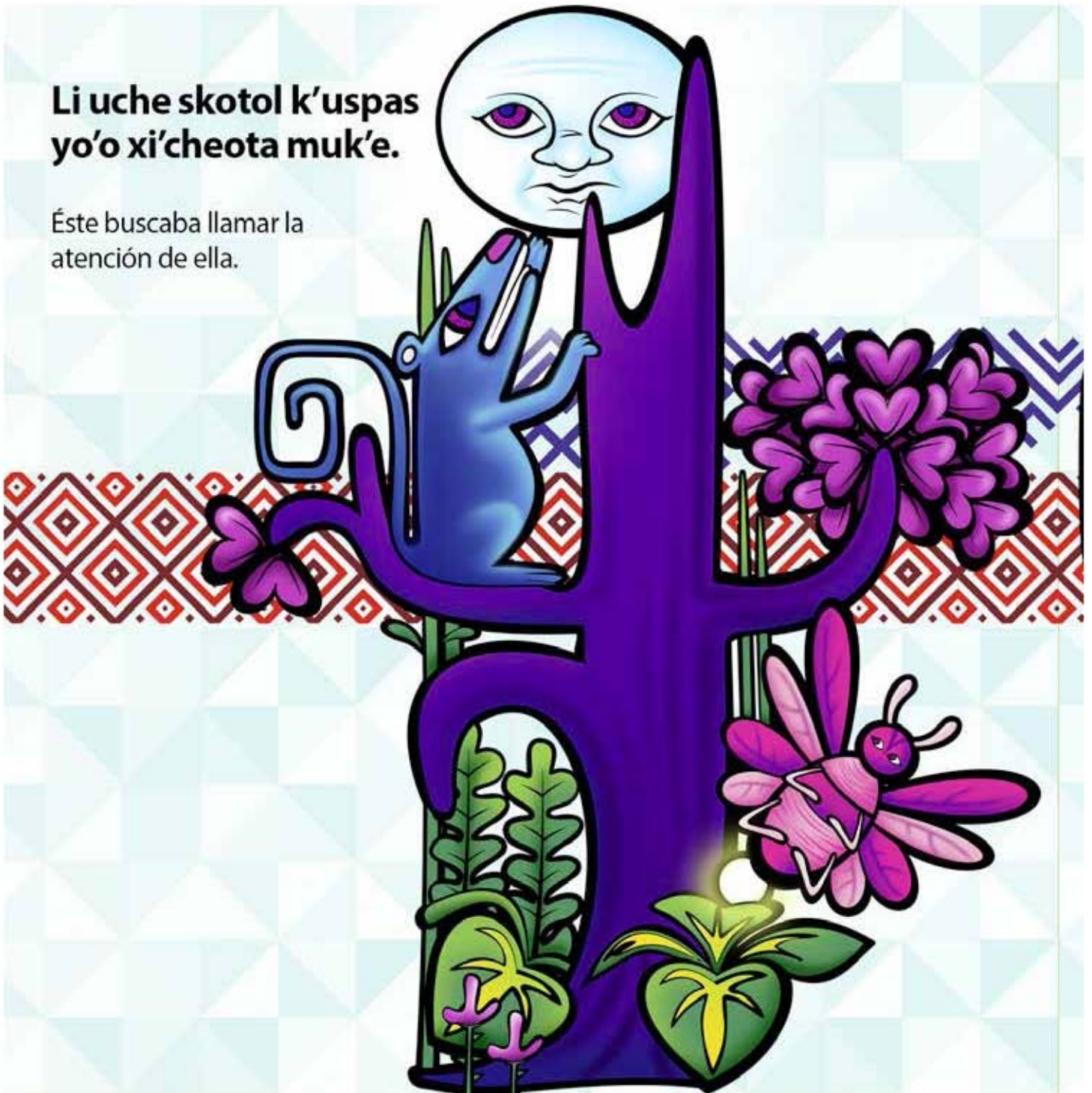
Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 2

**Li uche skotol k'uspas
yo'o xi'cheota muk'e.**

Éste buscaba llamar la
atención de ella.



Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 3



K'usic mu xu yu'un.

Pero no lo conseguía.

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 4



**Isk'an koltael yu'un ta
xchi'iltak yo'o**

Pidió ayuda a sus amigos para
alcanzarla.

Año: 2015

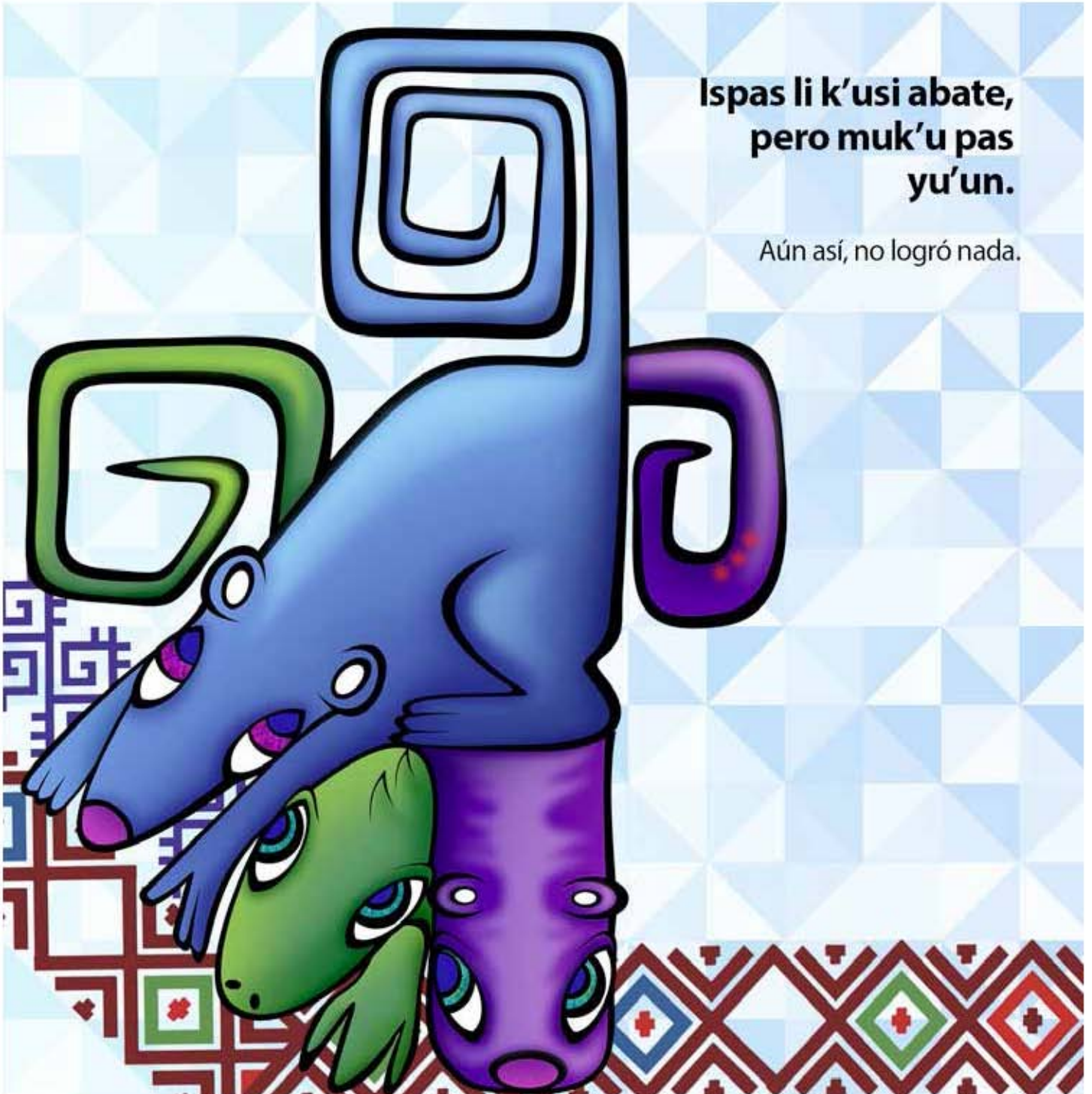
Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 5



Ispas li k'usi abate,
pero muk'u pas
yu'un.

Aún así, no logró nada.

Año: 2015

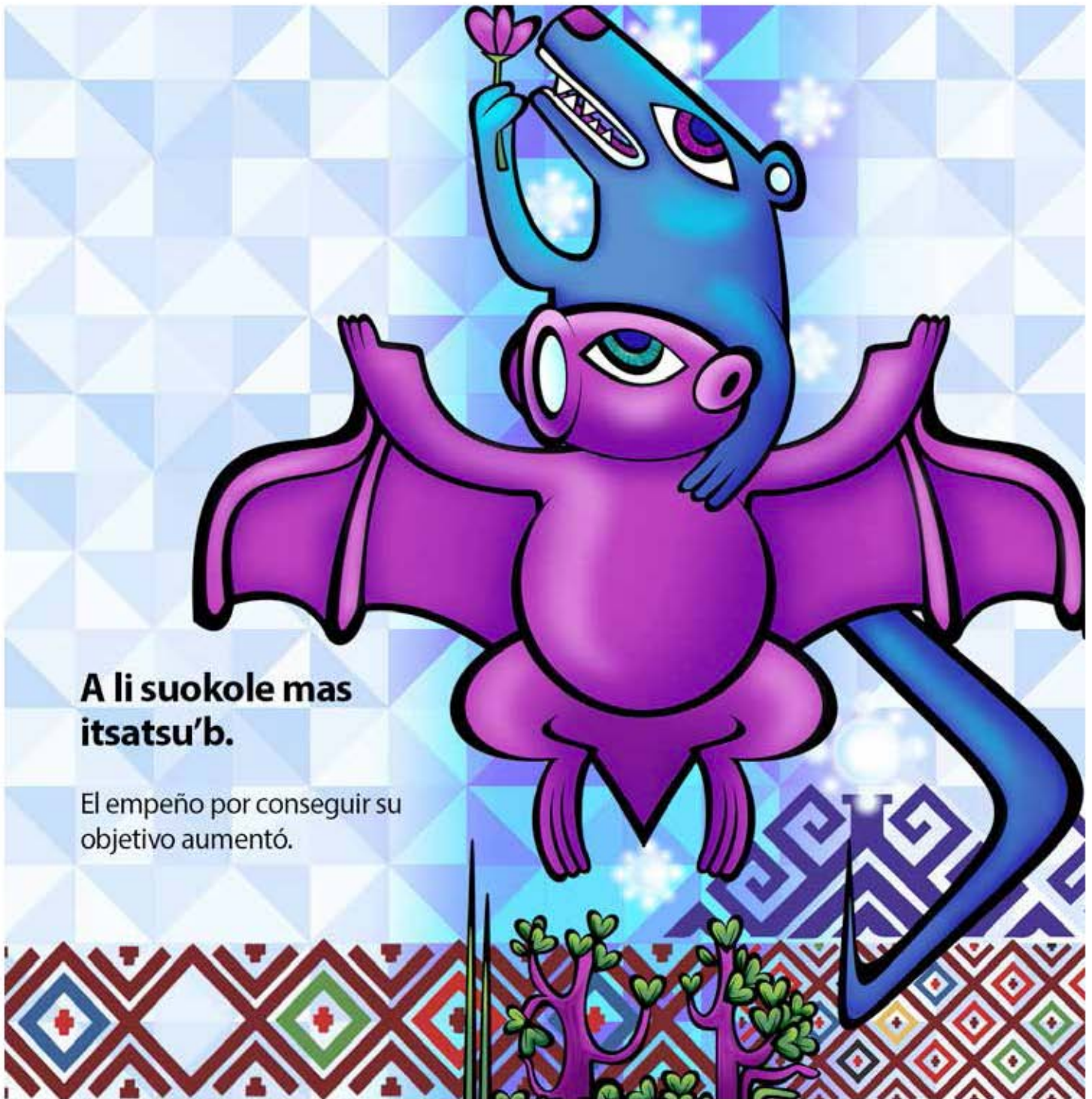
Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 6



**A li suokole mas
itsatsu'b.**

El empeño por conseguir su
objetivo aumentó.

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 7



**Li schopolale mas
imok'ib.**

Sin embargo, las consecuencias
también crecieron.

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 8

**Li kukaye lu'bxaox ta
sk'elel k'usi tspanan li
uche, tsonop chik'echel.**

Cansada de ver los intentos del
tlacuache, la luciérnaga
decidió llevarlo.



Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Página 9



**K'alal k'otike, li
jcholmetike mubu
k'opoj jset'uk.**

Pero al llegar, la luna no
omitió sonido alguno.

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

**K'alal isutal li uche iyil
ti k'usi mas leke
teionox ta balamil.**

De regreso, el tlacuache
comprendió que lo valioso
de su vida estaba en la tierra.



Año: 2015

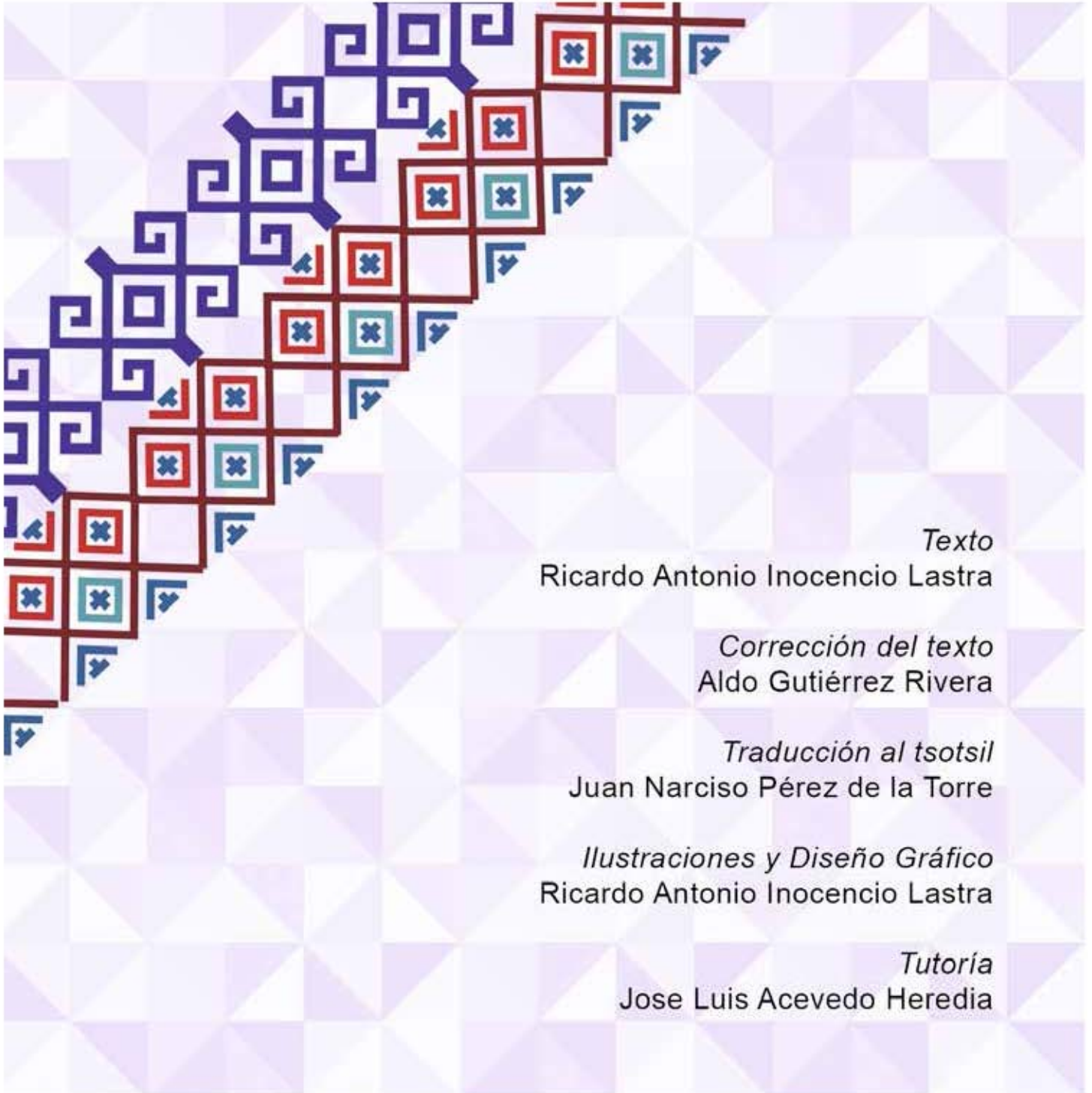
Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Contratapa 2



Texto

Ricardo Antonio Inocencio Lastra

Corrección del texto
Aldo Gutiérrez Rivera

Traducción al tsotsil
Juan Narciso Pérez de la Torre

Ilustraciones y Diseño Gráfico
Ricardo Antonio Inocencio Lastra

Tutoría
Jose Luis Acevedo Heredia

Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.

❖ Dummy ❖

Tapa 2



Año: 2015

Técnica: Digital

Tamaño original: 21 x 21 cm

Lugar donde se elaboró: Zinacantán,
Chiapas, México.